AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 24 NİSAN 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

DERGİNİZ 2 YAŞINDA

BATTLE ISLE

A.G.E.

IMAGINE UYGULAMALARI
UTILITY PAKETİ
OCTAMED
RÖPORTAJ:
ENİS FOSFOROĞLU

BIYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

BITPLANE HACKER V.6.0
TRSI FONT EDITOR V.1.0 16-17
GRAFİK TEKNİKLERİ 18

MÜZİK

MIDI VİTRİNİ 22-23
DAİMA ..... İLHAN İREM 23
OCTAMED 24-27

ÖZEL

VIZILTI 14
KISA UTILITY'LER 28-32
AYIN KONUĞU...ENİS FOSFOROĞLU.. 38-39
OKUR PROFİLİ 40
IMAGINE UYGULAMALARI 54-55
AD CLUB 58
PİLOTLAR KAHVESİ 62-63
ABONE 90
VİRÜS 98-99
INDEX 102

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 10-12
OKUR MEKTUPLARI 20
AMIGA SALATASI 48-53
AYIN OYUNLARI 60

OYUN TANITIM

ADVENTURE 64-68
POLICE QUEST IV..... 58-62
A.G.E 69-70
GREAME SOCCER MANAGER 72
CLIC CLUC 73
RUBICON 74-75
CARDIAXX 76
APIDYA 78
APACHE FLIGHT 80
AGONY 82
PINBALL DREAMS 84
RAMSES 82-84
THE QUEST FOR AGRAVAIN 85
BATTLE ISLE 86-88
PARASOL STARS 89
FLIGHT SIMULATOR 92-94
LEGEND 96-97

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC'TE OYUN 100-101

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C 34-36
ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR.... 41-47
PASCAL 56-57

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
MURAT ŞENYÜZ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Bu ay, geçen ay bir unutkanlık sonucu yaptığım hatayı telafi etmek üzere özür dileyerek başlamak istiyorum söze. Sevgili İlhan İrem... Aramıza katılmanızdan çok mutluyuz. Dergimiz ve okuyucularımız adına, bir aylık bir gecikme ile, size hoş geldiniz diyoruz: Işık ve sevgiyle ....

Bu ay elinize almış olduğunuz 24. sayımızla, dergimiz 2 yaşını doldurdu. Aylar birbirini öylesine çabuk kovalıyor ki, aslına bakarsanız biz günlerin nasıl geçtiğini farkedemedik bile. Siz sevgili okuyucularımız ile her sayıda biraz daha güçlenerek bu sayıya ulaştık, daha nice sayılara ulaşacağımıza da inanıyoruz.

21. sayıda katılımınızı istediğimiz Okur Profil Anketimizin tasnifi nihayet tamamlandı. İlginiz ve katkılarınız çok yoğundu. Anket formları büyük bir titizlikle değerlendirildi. Sonuçları dergimizin 34. sayfasında sizler de görebilirsiniz. Tercih ve istekleriniz, gelecek için yolumuza ışık tutacak. Katılan okuyucularımıza bu satırlardan sonsuz şükran ve teşekkürlerimizi iletiyoruz.

24 aydır sizlerle öylesine güzel bir beraberlik içine girdik ki. Bir Amiga Dünyası camiası oluştu kendiliğinden. Okurlar yazarları, yazarlar okurlarının büyük kısmını tanıyor artık. Özellikle Pilotlar Kahvesi ve Virüs sayfalarının okurları sık sık gönderdikleri mektuplarla ismen tanınır oldular dergimizde. İşin enteresanı, örneğin Virüs köşesi okurlarımızın en kızdığı köşelerden bir tanesi. Tabii, istatistiksel sonuçlar bunlar. Oysa bu köşenin okurları ile o kadar güzel bir iletişimi var ki.

Biliyorsunuz, profil anketimize katılan okuyucularımız ve abonelerimiz, dergimiz bünyesinde faaliyet gösterecek olan AD CLUB'a üye kaydedildiler ve bundan sonra klüp faaliyetlerine katılabilecek ve birtakım kolaylıklarından faydalanacaklar. Üye kartlarınız hazırlanıyor. Önümüzdeki ay içinde sizlere ulaşacağını umuyoruz.

Bu ay, Imagine için yeni bir uygulama, değişik utility'ler Octamed müzik programımız var. Amiga Salatası bu ay ultra mega. Birbirinden güzel ve yeni oyun tanıtımlarımızı seveceksiniz. Son günlerde SHOW TV'nin popüler programının benzeri bir programımız var Basic köşemizde.

Yıllar boyu birlikte olmak dileğiyle, sevgi ve saygılarımızı yolluyoruz.

Hoşçakalın...

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜSYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga İnc'in tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

ADDAMS FAMILY

Oldukça eski bir tarihçesi olan Addams ailesi (1937'lere dayanan bir geçmişleri var) geçenlerde sinemalarımıza konuk olmuştu. Şimdi sıra bilgisayarlarımızda. Tıpkı diğer iddialı filmlerde olduğu gibi Ocean firması hemen bu filmin haklarını almış ve bir oyun yapmış. "En azından adı var" demenin bir ilke haline geldiği firmanın bu seferki oyunu bir platform oyunu. Yalnız oyunun senaryosu filminkinden çok farklı. Oyunda Gomez geniş oyun alanında kaçırılmış olan aile fertlerini arıyor. Ailenin beş üyesi bir binanın beş kanadına kötü bir şahıs tarafından hapsedilmiş durumda. Her kanatta büyük gardiyanla kozları paylaşmadan önce, tek tek odaları halletmek gerekiyor. Bu beş ana level'ın dışında bonus level'lan da mevcut. Zaman Ocean'ı bile haklı çıkarabilir.

FRACTAL SANATTIR:

Pek çoğumuz ray-trace olayını ilk duyduğumuzda şaşırmışızdır. Ama şimdi elimizde çok daha şaşırtıcı programlar var: Fractal programları.

Bu programlar sadece yarattığımız objelerin gerçek dünyada nasıl görüneceklerini formüller yardımıyla hesaplayıp bize sunmazlar. Bu programlar formüllerle gerçek dünyayı yaratıp bize sunarlar. Basit örneklerini Scene Generator gibi programlarda gördüğümüz fractal dünya, daha önce birkaç programla daha ayaklarımızın altına serilmişti. Tabii pek az kimse 3MB gibi bir minimum hafıza isteyen bu programları eline geçirebilmişti.

Bu sefer bahsettiğimiz programın bundan aşağı kalır yanı yok. Çalışma şartları 3MB ram ve Hızlandırıcıdan ibaret olup kısaca çok masraf diye tanımlanabilir. Bu programın adı VISTAPRO 2.0. Diğerlerinden farkı ise size bu ekstraları aldırabilecek güzellikte bir program olması. Ağaçlar, otlar, dağlar, tepeler, nehirler çizebiliyor. Ve bunların hepsi inanılmaz gerçekçilikte. Direkt 24 bit çıkış verebilen programa 2000'in üzerinde değişik yerşekli eklenmiş.

En iyisi kararı size bırakmak, ne de olsa para sizin, (programın fiyatı sadece $99.95)

THE CHAOS ENGINE

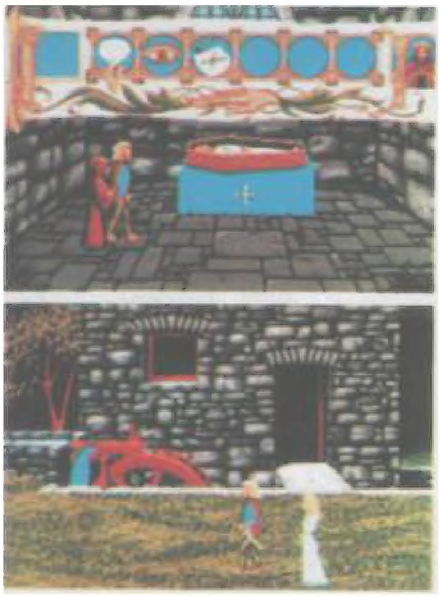
Ünlü arcade yazılım' grubu BITMAP BROTHERS, yakında yeni oyunlarını çıkaracak.

THE CHAOS ENGINE adı altında çıkacak olan oyunu ikiden fazla oyuncu aynı anda oynayabiliyor. Tabii ki bunun için joystick adaptörü gerekiyor. Oyun araştırmalı bir arcade oyunu. Genel görünümü ile komando oyunlarını andırıyor ve yine her zamanki gibi süper grafik ve müziklere sahip. Oyunun grafiklerini MARK COLEMAN yapmış.

İSTANBUL PAZARLAMA A.Ş., IBM ÇÖZÜM ORTAĞI OLDU.

1983 yılından beri bilgisayar sektörüne hizmet veren İstanbul Pazarlama A.Ş., IBM Türk Ltd. Şti. tarafından RISC System/6000 bilgisayarları için IBM Çözüm Ortağı olarak atanmıştır.

Çok kullanıcılı AIX/Unıx/ Xenix sistemleri konusunda uzmanlaşmış olan İstanbul Pazarlama A.Ş., IBM RISC System/6000 konusunda her türlü uygulama, sistem ve eğitim desteği vermektedir. İstanbul Pazarlama A.Ş. şimdiye kadar sattığı ve kurduğu 60'ın üzerinde IBM RISC System/6000 bilgisayarı ile, bu konudaki pazarlama ve destek tecrübesini kanıtlamıştır. UNIX tabanlı gelişmiş IBM AIX İşletim Sistemini kullanan ve gerçek çok kullanıcılı olan IBM RISC System/6000 bilgisayarları, üstün fiyat/performans özellikleri ile Ticari, Ofis Otomasyonu, Grafik, CAD/CAM ve Mühendislik uygulamaları için ideal bir ortam sağlamaktadır.



IFF'in DÖNÜŞÜ: THE HAND OF ST JAMES

Bir haber de Rt " meraklılarına. Interactive Fantasy Fiction'in yaptığı The Hand Of St James yakında piyasaya çıkacak.

Manastırlar, köyler ve labirentleri içeren binden fazla yerleşim, bir sürü karakter bulunan oyunda tüm çizimlerde IFF kullanılmış.

32 renk full screen grafiklere sahip The Hand Of St James'in mükemmel müzik ve efektlere sahip olduğu söyleniyor.

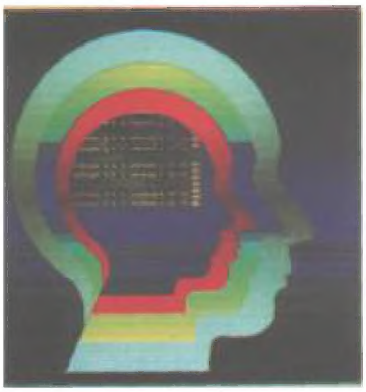
Oyun 1 MB Amiga'larda çalışacak şekilde hazırlanmış.

GÜVENDİĞİMİZ DAĞLARA.....

Bildiğiniz gibi orijinal programların tercih edilmesinde en büyük etkenlerden biri virüslere karşı güvenli olmasıdır. Fakat bunun her zaman böyle olmadığını kanıtlayan bir olay yaşandı.

Son zamanlarda Power Computing'den scanner alan pek çok kişi kendilerine verilen diskette, aleti kullanmak için gerekli olan programdan çok daha fazlasını buldular!!! Nasıl olduysa bir virüs disklere ulaşmıştı. Neyseki olay çabuk farkedildi ve virüslü kopyaların dağıtımı engellendi. Zaten virüs eski bir LAMER virüsü olduğundan telefon eden müşterilerin pek çoğu virüsü öldürmeyi başardıklarını bildirmişler. Yine de paranoya başlangıcına sebep olabilecek bir olay.

HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER GÖRÜŞLER HABERLER



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

Legend of the Forthress

FRP'ciler oldukça şanslı. Gelecek ay Legend of the Forthress adlı oldukça detaylı bir oyun çıkacak.

Konu, yine aynı: Büyücüler ve birbirinden değişik canavarlar. FRP'cileri bilgisayar başına uzun süre bağlayacağa benzer oyunda 150'den fazla karakter bulunuyor. 160000'in üzerinde görüntü grafiği bulunan oyun, Silmarils tarafından yapılıyor. Üç boyutlu alanlarda oynanan oyunu, hiç sıkılmadan oynayabilirsiniz.

FRP'ciler sabırsızlanmakta haklılar.

HOOK

Steven Spielberg'in son harikası olan HOOK'un oyunu yapıldı.

Filmin oyun hakkını alan OCEAN firması, oyunu piyasaya sürdü. PETER PAN'ın maceralarını konu alan oyun, oldukça güzel grafiklere sahip.

Korkanlar adasında zevkli bir macera yaşamak isteyenler için mükemmel bir oyun.

TECNOPLUS'TAN YENİ BİR MIDI

Müzik programlan, örneğin Sequencer One, ile müzik parçalan örneklemek isteyenler için Tecnoplus yeni bir MIDI interface üretti.

Üzerinde bir MIDI in, iki MIDI out ve bir MIDI thru soketi olan cihaz, Music X benzeri tüm sequencer programlan ile uyumlu. Üstelik £39.95 gibi bir fiyatla satışa sunulmuş.

AMIGA İLLÜSTRASYONLARININ TOPLANDIĞI BİR KİTAP

İngiltere'de küçük bir yayınevi tarafından tamamı Amiga'da hazırlanmış grafik ve illüstrasyon çalışmaları bir kitap halinde toplanarak basıldı.

Genelde sekiz renk kullanılarak hazırlanan illüstrasyonların toplandığı bu kitap, £8.75 fiyatla satılıyor. Şu anda 1000 adet basılan kitap posta ile gönderiliyor ve dört posta kartı hediye ediliyormuş.

İlgileneler için:

Wellsweep, 719 Fulham Road, London SW6 5UL

VIZILTI

Sinan Erel

Selam, birkaç sayıdan beri nasılsınız? Bilgisayardaki yenilikler sizi yeterince memnun etti mi? Etmediyse bile fazla üzülmeyin, çünkü kitap ve film dünyasındaki yeniliklerin gerçekten hoşunuza gideceğinden eminim.

Bu ay, dört romanımız var. Bunlardan ilk üçü ALTIN KİTAPLAR YAYINEVİ'ne ait. Sonuncusuysa REMZİ KİTABEVİ'nin Çağdaş Edebiyat' serisinden bir roman. Bu arada iki tane de film haberimiz var. Neyse lafı daha fazla uzatmadan kitaplarımıza başlayalım.

İlk kitabımız, AMBROSE BIERCE'in 'KARANLIĞIN KAHKAHASI' adlı öykü kitabı. Üstelik bu yazar ilk kez Türkçeye çevrildi. İçinde hepsi birbirinden dehşet tam 208 minik öykü var. Tabii bu öyküler sadece güldürmüyor. Aşağıdaki satırları okuduğunuzda ne demek istediğimi daha iyi anlıyacaksınız.

"Liderin Gölgesi

Bir Siyasi Lider, güneşli bir günde gezintiye çıkmıştı. Birden Gölge'sinin kendisini terkedip kaçtığını gördü.

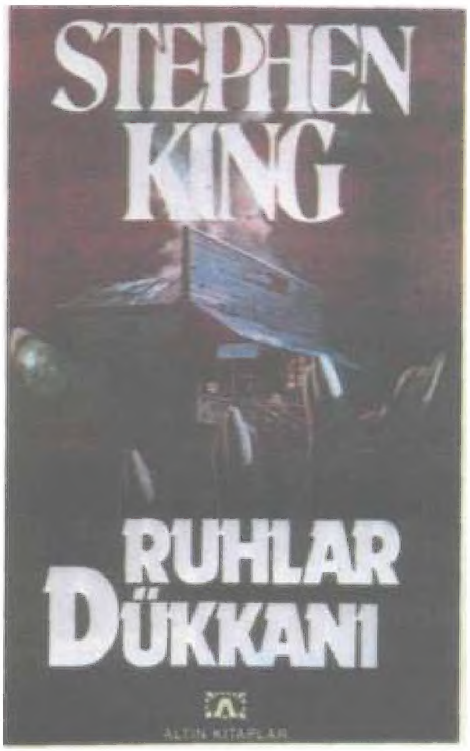
«Buraya, gel seni namussuz!» diye bağırdı.

Gölge, tabanları büsbütün yağlayıp gözden kaybolmadan önce dönüp seslendi:

«Namussuz olsaydım seni terketmezdim.»"

Sakın kaçırmayın.

İkinci kitabımız, STEPHEN KING'in son romanı 'RUHLAR DÜKKANI'. Tam



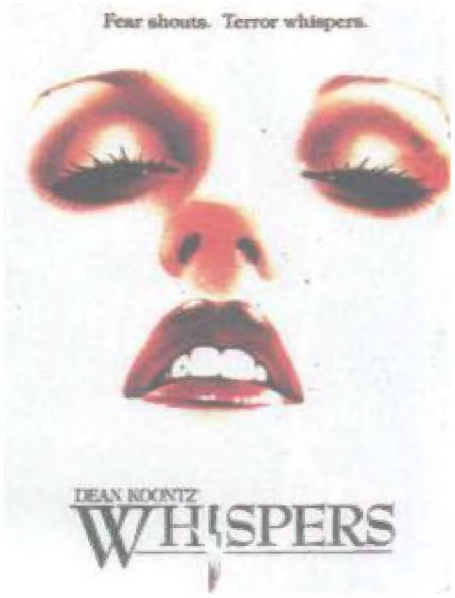
517 sayfalık gerilim sizi bekliyor. Küçük ve sakin bir kasabada ufak bir dükkanın açılmasıyla başlayan olaylar, daha ne olduğunu anlayamadan sizi kıskacına alıyor. Bu kitaba dikkat edin sizi esir edebilir.

Üçüncü kitabımız ise ASIMOV'un 'BEN ROBOT' adlı romanı. Kitap robot hikayelerinden oluşuyor. Özellikle çapraşık durumlarda robot mantığının ne gibi sonuçlar geliştirdiğini görmek oldukça enteresan. Zaten Asimov için fazla bir şey

söylemeye gerek yok. Henüz Asimov'u tanımayanlar için de üzülmekten başka yapılabilecek bir şey olmasa gerek. Bu kitapla başlayabilirler.

Evet, son kitabımıza geldik. ANNE RICE'in 'VAMPİRLE KONUŞMA' adlı kitabı, alışılmışın dışında bir roman. İlk bakışta klasik bir vampir hikayesi gibi görünmekle birlikte, başlayınca elinizden bırakmaya fırsat bulamayacağınız bir roman. Soluk soluğa okurken, 'olmak ya da olmamak' gibi şeyleri de ister istemez düşüneceksiniz. Deneyin, memnun kalacaksınız.

DEAN R. KOONTZ'un 'FISILTILAR' adlı romanını hatırlarsınız. İşte bu romanın filmi çevrildi. DOUGLAS JACKSON'ının yönettiği 'WHISPERS'ın



yapımcılığı CINEPIX firmasına ait. Evet, umarım kısa bir süre sonra bu filmi sinemalarda izleme fırsatını buluruz.

'BASKET CASE' ve 'BASKET CASE 2' filmlerinden sonra, sıkı durun şimdi de 'BASKET CASE 3' çevriliyor. Tabii yine bolca kaliteli efekt ve gerilim yüklü. Meraklılarının dikkatine.

Şimdilik benden bu kadar. Ara sıra kitap okuyup film izlemeyi ihmal etmeyin...

BİTPLANE HACKER V6.0

&

TRSI FONT EDITOR V1.0

Mehmet Ali Şahin

BU AY SİZLER İÇİN İKİ TANE GRAFİK PROGRAMI AÇIKLADIK. ASLINDA BUNLARA GRAFİK UTILITY'Sİ DENİR AMA NEYSE. İKİSİ DE BİRBİRİNDEN KALİTELİ.

İşte programlarımız: Yeni bir grafik ripper ve yeni bir font editör tanıtacağız: "BİTPLANE HACKER" ve "FONT-ED". İlk program ünlü "TRISTAR-RED SECTOR" grubunun üyeleri tarafından yazılmış, ikincisini ise RED SECTOR DEMO MAKER'dan hatırlayacağınız DATA BECKER firması yapmış. Bu arada grafik teknikleri yazımızdaki yatışma ilanımızı okumayı unutmayın. İşte programlarımız:

BITPLANE HACKER V6.0:

Hepimizin kullanmaya alıştığı SEARCHER ve 3RD DAY'den sonra bu ripper, uzun süreden beri karşılaştığım iyi programlardan biri. Biraz önce saydığım iki programa göre oldukça geliştirilmiş bir düzeyde üstelik. Şimdi programın kontrollerine bir göz atalım:

ESC: Programdan çıkmak için kullanılır.

OK TUŞLARI: Bitplane kaydırma işlemini yavaş olarak yapar.

SHIFT + OK TUŞLARI: Bitplane kaydırma işlemini hızlı olarak yapar.

I - 6: Bitplane sayısını belirlemek için kullanılır.

Fİ - F6: Bitplane'leri kaydırma işlemine dahil etme ya da çıkartma.

SHIFT + 1-6: Sadece seçilen bitplane'i kaydırmak için kullanılır.

F7: Bütün bitplane'leri kaydırma işlemine dahil eder.

SHIFT + F7: **Bütün** bitplane'leri kaydırma işleminden çıkartır.

L I H: Ekran modunu seçer: Lores ya da Hires

F8: Altı bitplane'lik resimler için modu, HAM (Hold And Modify) ya da EHB (Extra Half Brite) olarak belirler.

DEL: Modulo ve ekran genişliğini ilk haline getirir.

GERİ SİLME (BACKSPACE) *TUŞU:* Tüm bitplane 'lerin adreslerini ilk bitplane'in adresine getirir.

SHIFT - HELP: Tüm değerleri ilk haline getirir.

(I): Modulo için - / + ayarı yapar (Nümerik klavyeden).

*/ ve *:* Genişlik ayan yapmak için - / + (Nümerik klavyeden).

- / +: Yükseklik ayan için - / + (Nümerik klavyeden).

SHIFT+RETURN: Auto - Bitplane - Overlay. Oldukça iyi bir işlem. İlk bitplane'i ayarlayın. Şimdi de ikinciyi, Shift ve return tuşuna bastığınızda diğer tüm bitplane'ler otomatik olarak ayarlanır.

BOŞLUK TUŞU: Renk araması için kullanılır. Belki defalarca basmak gerekir ama oldukça hızlı arama yapar.

SHIFT+BOŞLUK TUŞU: **Standart** cyan renkli paleti ayarlar.

S: Resmi "IFF" formatında diskete kaydetmenize yarar.

SHIFT + 5: Görünür resmi diskete kayıt için kullanılır. Kayıt işlemlerinde Req. Library'nin özellikleri kullanılmış. Zaten artık herkes bunu kullanıyor.

M: Blitter formatındaki resimler (BFP: Blitter format pictures) için modulo'yu ayarlar. Bu resimler genişlik ayan ile oynayarak görebileceğiniz, dolayısıyla daha
dar olan resimlerdir.

.: BFP için sağdaki bitplane'i soldakinin üstüne getirir.

,: BFP için soldaki bitplane'i sağdakinin üstüne getirir. •

R: Tüm bitplane'leri eski haline getirir.

SAG AMIGA: Resim arama sırasında boşluklan daha hızlı geçmek için kullanılır. Tuşa her basışınızdaki bir sonraki dolu satırdan başlayan ekran karşınıza çıkar.

T: Kaydetme yüksekliğini "ruler" denen banttan almak için kullanılır.

F9: Menü penceresinin rengini değiştirmek için kullanılır.

F10: Menüyü göstermek ya da saklamak için kullanılır.

Evet, klavye kontrolleri bu kadar. Mouse ile yapacağınız işlemler de var. Mouse'u oynatarak ruler'ın yerini değiştirebilirsiniz. Sağ tuşu basılı tutarak bu işlemi yaptığınızda, ruler'ın genişliğini ayarlarsınız. İşte, , hepsi bu kadar. Şimdi artık programın kontrollerini biliyorsunuz ve şimdi rip zamanı; programcının dediği gibi "eğer Action Replay H'niz varsa her resmi çalabilirsiniz".

FONT-ED

Bu program iyi. Gerçekten çok iyi. Daha önceki sayılarda açıkladığımız "FONT WORKS" bile solda sıfır kalır. Fixedwidth fontlar, proportional fontlar, renkli fontlar, RSI Demo-

maker fontları ve hatta vektör fontlar; hepsi bu program ile mümkün (geriye kalan var mı?). Kullanım kolay, herşey en basite indirilmiş, üstelik fontu tek bir resim olarak kaydedip yükleyebiliyor. Sanıyorum tek sorunu var, bu da renk sayılarının boyutlara göre sınırlandırılmış olması. Ama bu editörün Demomaker ile aşın (!!) bir uyuşma sağlaması, sorunun çözümünü oluşturuyor.

Şimdi ilk olarak ana ekran ile başlayalım:

Ekranın üst bölümünde yer alan ikonlar ile tüm işlemlerimizi yapıyoruz. Ekranın alt bölümü ise çizim için ayrılmış. Eğer çizim yaptığımız alan büyük ise ekranda sadece üst kısım görünür. Alt kışıma geçebilmek için pointer'ı alt kısma götürmek yeterli olur.

Üst pencerede yer alan ikonlar ise şöyle:

***MODE A- B** -C:* Font türünü belirleyen bu ikonlar ile farklı türde fontları oluşturmak mümkün oluyor. Her ikon ile üst pencerede değişik ikonlar eklenebiliyor. Bu modları biraz sonra açıklayacağım.

Şimdi çizim alanına geçelim, çünkü buradan sonra yazacağım bölüm için gerekli.

Ortada, moda göre değişen büyüklükte çizim alanı var. Bazı modlarda bu alan gridlere bölünür. Alanın solunda 'REAL ( )' ile parantez içinde işlemde olan harf gösterilir. Altında harf orijinal boyutunda yer alır. En altta ise SNAP denilmiş olan ve SPARE olarak adlandırabileceğimiz ekstra bölge yer alır. Harfi bu bölgeye kopyalayarak asıl alandaki harf üzerinde oynamalar, denemeler yapabiliriz. SNAP'teki çizimi geri çağırmak mümkün.

Çizim alanının sağında ise palet yer alır. En üstteki iki renk zemin ve çizim rengidir. Çizim alanı içinde sağ tuşa bastığımızda bü iki renk yer değiştirir ve 'silme' işlemi yerine zemin rengi ile çizim yapılır. Paletin altındaysa çizim noktasının alandaki koordinatları gösterilir.

Şimdi açıklayacağım ikonlar hem genel, yani açılış, hem de 'A' modunun ikonları. Bu yüzden aynı ikonların yer aldığı diğer modlarda, bu ikonlar pas geçilecektir.

"32*32 4", "16*16 3", "8*8 3", "16*16 1" İKONLARI: **Bu** ikonlar ile font boyutu ve bitplane sayısı belirlenir.

TEXT: Burada aslında iki ikon var. TEXT yazısının üstündeki kırmızı çizgili alanı kliklediğimizde, tüm font ekrana basılır. TEXT yazılı yeri kliklediğimizde ise, bu kısma istediğimizi yazarız ve Return'e basarak yazıyı fontumuzla görebiliriz.

GET CHAR: İşlem yapılacak karakteri seçmek için kullanılır. Ortaya çıkacak pencereden klik ile harfi seçeriz. Bu pencerede işlem yapılmış harfler farklı renkle ve o an işlemde olan harf beyaz kare ile gösterilir.

B -> ters B: Bu ikon ile çizim alanı dikey eksen etrafında 180 derece çevirilir (aksi alınır).

A •> ters A: Bu ikon ise biraz önce anlattığım ikonun işini yatay eksende yapar.

*A **->yan** A:* Bu ikon ile çizim alanını 90 dereçe döndürmek mümkün olur.

+ İKONV: Bu ikon ile çizim noktası yatay ve dikey iki çizgi ile belirlenir.

SNAP: Çizim alanının yedeği diyebileceğimiz alan. Daha önce çizim alanını tanıtırken açıkladığım gibi, çizim alanını ekstra alana kopyalar.

COPY: Ekstra alandaki çizimi ana ekrana kopyalamak amacı ile kullanılır.

UNDO: Son yapılan işlemi geri alır.

CLR: Çizim alanını temizler.

BÜYÜTEÇ + ve -: DPaint'deki gibi magnify işlemidir. Çizim alanını büyütür ya da küçültür.

ÇİZİM İKONLARI: Menü penceresinin sağ-üst tarafında, çizim tarzını belirleyen ikonlar yer alıyor. Serbest, düz, eğri, daire, dörtgen, dolu kare ve dolu serbest alan ikonları ile çizim tarzını belirleyebilirsiniz.

BRUSH İKONLARI: Bu ikonlar brush (fırça) tarzını belirler. Nokta, kare, daire,

dört nokta ve seçilmiş brush ikonudur.

SİZE İKONU: Kare, daire ve dört nokta brushlarının boyutunu belirlemek amacı ile kullanılır.

OK İKONLARI: Çizim alanını ok yönünde devamlı olarak kaydırmak amacı ile kullanılır.

Brush ikonlarının yanında yer alan iki ikon ise FILL (doldurma) işlemi tarzını belirlerler

***BRUSH İKONU** ("[]"):* Brush alma işlemi için kullanılır.

Şimdi sıra ekranın solunda yer alan dört ikonda. QUIT, programdan çıkarak CLI ekranına dönmek amacı ile kullanılır. WORKBENCH, eğer programı Workbench'ten yüklediyseniz bu ekrana geri dönmenizi sağlar. LOAD ikonu disketen yükleme, SAVE ikonu ise yaptıklarınızı diskete kaydetmeye yarar. Bu işlemlerde diskette yeralan DEMOFONTS, FONTS, VEKTORFONTS directory'leri sırası ile A, B ve C modları için kullanılır.

Evet programın genel görünüşü ve "MODE A" bu kadar. İşin uzun kısmını böylece bitirmiş olduk. Şimdi sıra diğer modlarda.

MODE B:

Bu modda menü penceresinde değişiklikler oluyor. Eski bazı ikonlar dururken, yeni ikonlar ekleniyor.

LORES/ HIRES/ LACE İKONLARI: Bu üç ikon çizim alanının ekran modunu ayarlamak amacı ile kullanılır.

C-SIZE: Harfin X ve Y boyutlan ve harfin oturduğu BASE çizgisinin yerini ayarlamak amacı ile kullanılır.

CLR-B: Belirlenmiş aralıktaki harfleri silmek için kullanılır.

GRID İKONU: Bu ikon ile harfin geri planına dörtgenlerden oluşan bir grid (alan) konulup kaldırılabilir.

MODE C:

Bu mod, vektör fontların yapımı için kullanılır. Bu moddaki ikonlar ise şöyle:

ON/OFF İKONU: Geri plana, tanımlanmakta olan harfin bir görüntüsünü koymak ya da kaldırmak için kullanılır.

LOAD BEHİND. Geri plana konulacak olan harfin bulunduğu fontu disketten yüklemek için kullanılır.

BASE: Fontun oturacağı baseline'm yerini belirlemek amacı ile kullanılan bardır.

GRID: Harfin geri planında yer alan dörtgenlerin en ve boyunu ayarlamak amacı ile kullanılır.

Sol üstte yeralan ve "A" hafine benzeyen iki ikon ile içi boş ya da dolu çizim yapılması sağlanır. Yine solda yeralan iki dörtgenden oluşan ikon ile vektör fontun denemesi yapılır. Harf ekranda mouse yardımı ile değişik boyutlarda görülebilir. Bu ikonun altında yer alan ikon ise gridin kesişme noktalan dışında nokta kullanılmamasını sağlar.

İşte tüm program bu kadar. Bakalım neler yapacaksınız? Ya da yapabileceksiniz. Burası size kalmış.

Eveeet! Bu yazımızı da burada bitirirken hepinize bol pikselli günler diliyorum. Yarışmamızı unutmayın. Gelecek aya kadar süreniz var. Konu serbest. Sadece LORES/320*256 ve 32 renk kullanın. Umarım hile yapmazsınız. Görüşmek üzere hepinize bol pixelli günler dilerim. Hoşçakalın.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALİ ŞAHİN & TUNÇ DİNDAŞ

GRAFİK DÜNYASINDA AÇILAN KAPILARIN ARDI ARKASI KESİLMİYOR. İŞTE YEPYENİ BİRKAÇ TEKNİKLE YAZIMIZA DEVAM EDİYORUZ. UNUTMADAN RESİM YETENEĞİ OLAN ARKADAŞLARA GÜZEL BİR HABERİMİZ VAR. NİYE YETENEĞİNİZİ KANITLAMIYORSUNUZ?

Herkese yeniden merhaba. Herkes nasıl bakalım, bu ay yine yeni boyama teknikleri ile beraberiz. Üstelik bu kez size bir haberimiz de var. 'GRAFİK TEKNİKLERİ' yazarları olarak biz, TUNÇ DİNDAŞ ve MEHMET ALİ ŞAHİN, bir grafik yarışması açıyoruz (Mahmure Abla'nın bu işten haberi yok, bakalım duyunca ne diyecek?). Konu serbest olmak üzere, "320 * 256" (LO-RES) ekranda en fazla "32" renk ile yaptığınız/yapacağınız resimleri bu yarışmaya yollayabilirsiniz. Ödüllerimiz de var. Birinci olacak arkadaşa, yarışmaya gelecek disketlerin yüzde 50'si; ikinciye yüzde 30'u ve üçüncü olacak kişiye yüzde 20'sini vereceğiz. Bu üç kişiye ve ayrıca iki mansiyon ödülüne de yarışmaya yollanan resimlerden oluşan bir "SLIDE-SHOW" yollanacak. Tabii ki dijitize resimler ya da diğer resimlerden çıkarılmış parçalar kullanan resimler "KESİNLİKLE" diskalifiye edilecekler. Ve yine doğal olarak dergimiz çalışanları bu yarışmaya katılamıyor. Hemen De-luxe Paint başına. Resimlerinizi bir ay içinde elimizde olacak şekilde yollamanız gerekiyor. Zarfın üzerine "Grafik Teknikleri - YARIŞMA" yazmayı unutmayın. Bekliyoruz. Görülsün, bakılsın, neler öğrenilmiş? Unutmadan yarışmamıza yollanan kuralara uyulmuş tüm resimler SLIDE SHOW a eklenecek.

Şimdi bu ayki yazımıza geçelim:

TAHTA ÇİZİMİ

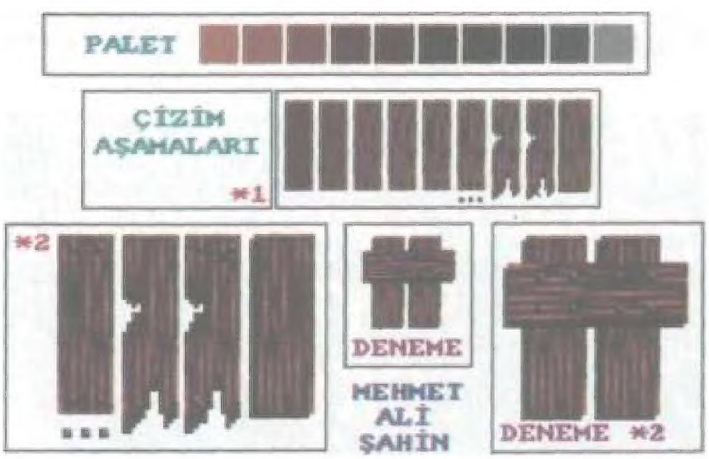
Bu kez size en basit hali ile tahta yapmanın yollarından birini anlatacağız. Resim 1 'deki gibi kahverengi ve gri tonları kullanacağız. Eğer çivisiz bir tahta isterseniz, gri tonlarına gerek yok. Yıpranmış, çürümüş bir tahta isterseniz kahverengi tonlarının yeşil ve mavi ayarlarını arttırarak grileştirin. Yosun isterseniz, yeşil tonunu biraz arttırın.

Orta ayardaki bir kahverengi tonu ile tahtanın boyunda bir dörtgen çizelim. Daha sonra bir açık ton ile düşey çizgiler yapalım. Bu çizgiler tahtanın dokusunu oluşturacaklar. Şimdi ağacın budaklarının tahtada oluşturduğu gözleri yapalım. Bu iş için daha da koyu bir ton seçelim. Şimdi temel olarak tahtamız hazır.

Sırada bu tahtaya efekt katma işi var. Grilerin orta tonunu çarpraz, açık ve koyu tonları ise ışığa göre yerleştirerek çivi başı görüntüsü oluşturalım. Bu "4" kareyi brush olarak alıp, çivinin çakıldığı yerlere koyalım. İlk efekt böylece tamam. Bu çiviler, çizdiğimiz ilk biçimin tahta imajını sağlamlaştıracaktır.

Şimdi sıra çatlak, kırılmış, yıpranmış tahta efektini yaratmaya geldi. Bu iş için tahtanın uçlarım rastgele silin. Tabii ki bu işlem biraz mantıklı olsun. Tahtanın zeminini oluşturan renkten daha koyu olan renkleri yanyana koyarak bir brush oluşturun. Bu brush ile sildiğimiz kısımlardan dışa doğru yerleştirin. Bu iş tamam!

Şimdi yapmanız gereken tahtayı değişik durumlar ile çizmek. Bunun için de bir örneği RESİM 1 'de görebilirsiniz.



LOGO TEKNİKLERİ

Birkaç ay önce ilkini yazdığımız logo teknikleri yazımıza yeni bir teknik ile devam ediyoruz. DeLuxe Paint programının teknik özellikleri ile logolara geri plan yapmak amaçlı yazımızda bukez SPREY opsiyonunu kullanacağız. Üstelik MODE menüsünden hiç yararlanmayacağız.

ilk iş olarak birbirine yakın renk tonları ayarlayın. Sayısı ne kadar çok olursa etki o kadar iyi olur. Şimdi sağ tuş ile sprey ikonunu klikleyerek sprey alanını biraz büyütün. Ve en açık (ya da tersten giderek en koyu) ton ile geniş bir alanı spreyleyin. Daha sonra bir koyu ton ile bu alanın biraz daha içinden spreyleme yapın. Ve sırası ile diğer tonlar ile bu işlemi yapın. Sırası ile tüm renk tonları spreylenmiş olarak görünecektir. En açık en dışta, en koyu en içte olacak şekilde tüm renkler görünecektir.

Bu alanın ortasını içine alacak şekilde ve logonun boyutunda bir

dörtgeni brush olarak alın. Logonun geri planına (veya içine ya da çizgilerine) STENCIL fonksiyonunu kullanarak yerleştirin.

Eğer gerekiyorsa, renk tonlarını daha yakın seçmek ya da tram (damalama) tekniğini kullanmak size çözüm sağlayabilir.

Tabii ki yapmanız gereken son iş, logonun ön planını doldurmak, eğrileri yumuşatmak. Hepsi bu kadar...

Gelecek ay yeni tekniklerde buluşmak üzere bu ayki grafik teknikleri yazımıza son veriyoruz. Neyse, hepiniz hoşçakalın. Görüşmek üzere. Yarışmayı unutmayın, tam bir ay süreniz var. 320*256/32 renk resimleri dergimiz adresine "GRAFİK TEKNİKLERİ" rumuzunu ekleyerek yollayın. Eeee, n'apalım bizde kupon biriktirmek yok. Herşey alın teri ile kazanılır bizde.... Bol pixelli günler dileriz.

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉*Sayın Amiga Dünyası Yetkilisi;*

Öncelikle başarılarınızın devamını dilerim. Aşağıdaki soruları yanıtlarsanız sevinirim.

Ahmet M. BOSTANCI

☞Sayın Bostancı.. Güzel mektubunuza teşekkürler. Sorularınızı çok uzun olması nedeniyle yayınlayamıyoruz. İşte yanıtlarınız:

1) Midi için en iyi programı midi köşesini takip ederek bulabilirsiniz.

2) Sound Sampler için en iyi program Audio Master'dır.

3) IFF Master, Kefrens IFF Converter programlan, Raw resim datalarını IFF formatına çevirebilirler.

4) Makinenin 2.5 Mbyte göstermeme sebebi Gary ve Fat Agnus'tan kaynaklanıyor. 8371 ve 8372A modeli olan Fat Agnus'larda, external RAM slot 1.8 Mbyte olarak görülebilmekte.

5) 512 K'yı yerli 2 Mbyte RAM kartı ile chipmem yapamazsınız.

6) Chip Mem, grafik ciplerinin adresleyebildiği bölgede bulunan hafıza alanıdır. Bu alan eski Amiga'larda 512 KByte, Kickstart 1.3'lerde 1 MByte ve A3000'lerde 2 Mbyte'tır. Fast Mem, bilgisayarınıza external olarak takılan RAM kartlarına verilen addır.

7) Fast Mem First ile Fast Memory'i hafıza listesinde ilk sıraya alarak bilgisayarın öncelikli olarak bunu görmesini sağlayabilirsiniz.

8) Ne yazık ki henüz Test Drive 3 çıkmadı.

9) Workbench sorularınızın yanıtlarını ilk sayılarımızdaki Workbench ve Amiga Dos yazılarında bulabilirsiniz.

10) Yurtdışında, hem 2.0, hem de 1.2 ve 1.3 ROM'lan seçerek kullanmanızı sağlayan switch kartları mevcuttur.

11) Super CDTV diye bir model mevcut değil, herhalde reklam amacıyla kullanılan super kelimesi sizi şaşırtmış.

12) Arkadaşlarımıza ilettik, önümüzdeki sayılarımızda Macro Paint programının açıklamaya çalışacaklar.

13) HAM 4096, EHB ise 64 renkli moddur.

14) 68040'da Cache Memory ve yeni komutlar vardır. Bu yüzden daha hızlı çalışır. Önümüzdeki aylarda bu cipleri bir yazıda kısaca tanıtacağız.

15) Şu anda PC'de CAD programları daha yaygın, ancak Amiga'da da X-CAD programı var ve kart desteği de mevcut. X-CAD, 3 disket. Program arşivi geniş bayilere sormalısınız.

16) Commodore'un PC kartı varsa, PC disketlerini kopyalamanızı sağlar. Fakat kopyalama Amiga üzerinden yapılmakta.

17) Flicker fixer+VGA Monitör, Grafik kartı +VGA monitör fiyatlarını çeşitli bayilerden temin edebilirsiniz.

✉ *Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri,*

Ekim ve Kasım sayınızda >AN AMIGA USER< adlı mektupta ismimi yazmayı unuttuğumdan dolayı üzgün olduğumu belirtir, derginizin başarısının devamını dilerim...

Size sormak istediğim konular şöyle;

1) Amiga'da bir bioritm programı var mı?

2) D.Paint TV'ün D.Paint V3.0'dan daha güzel olduğu söyleniyordu. Fakat 1 MB'im olmasına rağmen sadece iki FONT çıkıyor. Neden?

3) Workbench V1.3.3 programım HIRES çalışıyor. 1084 Sp1 monitörde buna bir çare var mı?

4) >KEY CHECKSUM ERROR 330< hatalı bir disketi içindeki programı silmeden düzeltebilir miyim?

5) Video Kameraya çektiğim bir filmi Amiga'ya hangi aletle geçirebilirim? Geçirdikten sonra üzerinde değişiklik yapabileceğim bir program var mı?

6) Yukarıdaki aynı soru bir fotoğraf için geçerli mi? (Geçirme & inceleme vs.)

7) Son sorumda KOMMODOR ABİ'ye: FLIGHT PATH 737'nin datalarının tadı çok güzel tavsiye ederim. Virüslere selamlar!

Alper ROZANES

☞Teşekkürler, işte sorularınızın yanıtlan:

1) Maalesef yok.

2) Disketin Font directory'sine istediğiniz fontu kopyalayarak kullanabilirsiniz.

3) Workbench disketinizin Preferences'indeki interlace parametresini kapatın.

4) Arızalı disketlerdeki programları kurtarmak için, Diskrepair programını kullanın.

5) Bunun için Video Digitizier kullanmalısınız. Aktardığınız görüntüleri de herhangi bir grafik programıyla değiştirebilirsiniz.

6) Video Digitizier ile hem video'dan hem de kameradan Amiga'ya resim aktarabilirsiniz.

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri,

Öncelikle biz kullanıcılara böyle güzel bir dergi sunduğunuz için teşekkür edip, sorularıma geçiyorum.

1) Amiga 500'üme bir drive almak istiyorum (3.5). Acaba piyasadaki en iyi drive hangisidir vefiyatı ne kadardır?

2) Amiga 500'ün seri ve paralel ara birimleri var mı varsa kaç tane ve ne işe yarar?

3) Amiga 500'ümü müzik setine nasıl bağlayabilirim?

4) Bazı oyunlarda disket değiştirilmesi gerektiğinde 'Insert Disk B in to DF0:' gibi bir mesaj çıkıyor bu tür oyunlarda ek drive kullanılabilir mi?

5) Bazı oyunlarda yükleme bittiği halde drive'in ışığı sönmüyor. Bu tür durumlarda diskeli çıkarmak Amiga'ya zararlı olur mu?

Aray ARSU

☞Commodore A-1011 modeli 3.5 drive alabilirsiniz. Fiyatı 950.000 TL. civarında. Tabii daha ucuza başka modeller de mevcut.

2) Her iki porttan da Amiga'da birer adet mevcut. Paralel porta printer, video ya da ses digitizier gibi birimler bağlayabilirsiniz. Seri porta ise seri olarak çalışan printer ya da modem bağlanabilir.

3) Bunun için Amiga'nın iki ses çıkışını (Audio Left ve Audio Right) müzik setinin AUX girişlerine bir kablo aracılığıyla bağlamalısınız.

4) Evet, bu şekilde devamlı disket değiştirmekten de kurtulursunuz.

5) Okuma bittiğinden hiçbir zararı olmaz. Bu tür oyunlar kötü programlandıklarından böyle unutkanlıklar olabiliyor. Ama asla diskeli okurken ya da yazarken çıkarmayın. Bu disketi bozabilir.

✉*Değerli Amiga Dünyası Dergisi Yetkililerine,*

Öncelikle böyle güzel bir.dergi çıkardığınız için teşekkür ederim. Derginizi diğer bilgisayar dergileri ile parasal yönden karşılaştırdığımda pek çekici gelmemişti. Fakat derginizi alıp okuduğumda bu fiyatı fazlasıyla hakettiğini anladım. Üstelik derginin iki buçuk yılı geçgin bir süredir üçbin lira gibi düşük bir zamma uğramış olması çok güzel.

Sizden bazı isteklerim olacak. Hangi sayıda hangi programın tanıtıldığını yazmanız çok iyi bir fikir. Aynı şeyi oyunlar için uygularsanız çok memnun olurum. Ayrıca her konudaki sorunlarımızı çözen okur mektupları köşesinin sayfa sayısının arttırılmasını istiyorum. Oyun-Grafik-Animasyon tanıtım sayfalarının arttırılmasını istiyorum. Ayrıca oyun tanıtımında kullanılan grafiklerin daha çok ve çeşitli olmasını rica ediyorum. Poster vermeniz çok güzel. Utopia, Unreal ve Monkey Islandın afişlerindeki resimleri poster yaparsanız memnun olurum. Ayrıca size bazı sorularım olacak, sorularımı cevaplayacağınıza ve isteklerimi elinizden geldiğince yerine getirmeye çalışacağınıza inanıyorum. ***Emre TÜRKAY***

☞Sayın okurumuz mektubunuza ve güzel sözlerinize çok teşekkürler. Mektubunuzu çok kısaltmak zorunda kaldık, zira çok uzundu. İşte cevaplarınız:

1) 3D Animasyon programlarının hepsi en az 1 MB gerektirdiğinden bir an önce yüksek bir hafıza genişletme kartı almanızı öneririm. 512 KB ile sadece Fantavision adlı 2 boyutlu animasyon programını sınırlı olarak kullanabilirsiniz.

2) Ne yazık ki programlarınızın yükleme işlemlerini hızlandıramazsınız.

3) Yüksek hafızada çalışmanın en büyük avantajı, kullanabileceğiniz alanın geniş olması ve bu şekilde hiç sorun olmadan her programın çalışabilmesidir. Ayrıca animasyon programlarında da daha çok hafıza alanı mevcut ol-, duğundan daha çok kareyi aynı anda hafızada tutabilir ve bunları daha rahat işleyebilirsiniz.

4) External Drive'in en önemli faydası, devamlı disket değiştirme işleminden kurtulmanız. Bu şekilde, bir program çalışırken diğer bir programı da aynı anda rahatça yükleyebilirsiniz.

5) Önümüzdeki sayılanınızda hangi oyunun hangi sayıda açıklandığını bulabileceksiniz.

6) Bu sorunuzun cevabı 3. ile aynı. Bazı programlar hafızada çok yer kaplarlar. Bir disketi komple hafızaya atabilmeniz için, en az 1 MB'a gerek vardır. Bu tür programlarda gerek duydukları tüm dataları hafızaya atarak çalışmanızı biraz daha hızlandım.

AMİGA & MÜZİK
M.I.D.I VİTRİNİ

KVBILAY KILINÇ

Merhabalar !!! Geçen ay ki yazımızı inşallah tatminkar bulmuşsunuzdur. Yazılarımızda mümkün olduğunca değişik bilgi seviyesinde olan okuyuculara hitap etmeye çalışıyoruz. Ancak yazıyı tüm bu anlayış içerisinde düzenlemek oldukça yorucu oluyor.

Bu sayfada karşılaşacağınız en can sıkıcı kısım, geçen ayki ilk yazıydı. Zira bu sayfada olup bitenleri sıkılmadan takip edebilmeniz için bu ön bilgileri açık seçik sunmamız gerekiyordu.

Bu sayıda daha teorik bilgiler edineceğiz. Ama bu bilgiler geçen sayıdaki bilgilere nazaran daha sindirilebilinir nitelikte.

Bu ay ilk olarak her MIDI'li elektronik müzik aletinin tanıtım kitapçığında belirtilen MIDI IMPLEMENTATION CHART nedir onu göreceğiz ve ne işe yaradığını çözmeye çalışacağız.

"MIDI IMPLEMENTATION CHART" NEDİR?

Geçen ay MIDI kullanan elektronik müzik aletleri arasındaki haberleşme şekillerini incelemiştik. Bu haberleşme sırasında her alet kullanıcının o anki tepkisi sonucu bir takım kodlar gönderebilmekteydi.

Gönderilen bu mesajların ve bilgilerin sayısı (çeşiti) her aletin yapısına göre değişmektedir. En kaba örnekle bir elektro davulun üzerinde **"Pitch bender"** in olmasını ve Bend mesajlarını göndermesini bekleyemezsiniz. Hal böyle olunca üretici firma kullanıcıların satın aldıkları cihazların bu mesajlardan hangilerini gönderip alabildiklerini bir liste şeklinde kullanıcı klavuzlarının arka sayfalarında sunarlar.

Bu sayede cihazı satın alan kişi, aletinin MIDI kapasitesini tamamiyle kavramış olacaktır.

Şimdi MIDI IMPLEMENTATION CHART'ları farklı olan iki cihaz arasındaki bağlantıyı inceleyelim.

Şekil-1'de bir elektronik piyano ile bir synthesizer arasında kurulan MIDI bağlantısı görülmektedir. Burada synthesizer ile elektronik piyano farklı karakter yapılarına sahip iki tipte müzik aletidir. Synthesizer birçok çeşit ses üretmekle yükümlü, kullanıcıya bu konu hakkında oldukça çok seçenek sunan tipte bir alettir. Bu sebepten dolayı synthesizer birçok tip MIDI mesajını gönderip alabilecek yapıdadır. Öte yandan elektronik piyano, sadece kullanıcıya gerçek piyanonun tadını aratmayacak şekilde tasarlandığı için kullanım açısından iki alet arasında önemli farklar vardır.

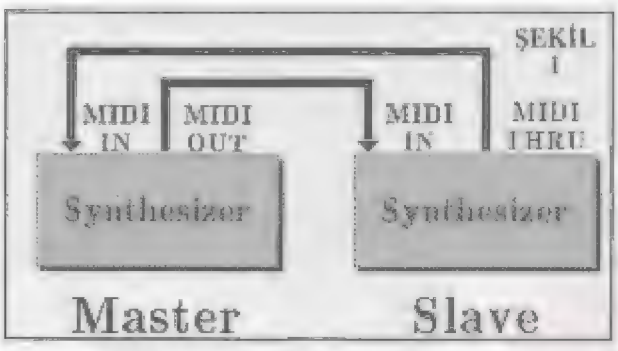
Bizim bağlantımıza göre, MIDI mesajları synthesizer'dan çıkıp elektronik piyanoya gönderilmektedir. Bu sırada kullanıcı synthesizer'da Pitch Bender'ı kullanırsa, bend bilgileri hemen piyanoya ulaşır. Ancak piyanoda pitch bender kullanılmadığı için piyano bu bilgileri algılayamaz.

Bu bağlantının tam tersinde (bilgiler piyanodan synthesizer'a gider) piyanoda **"Soft Pedal"** veya **"Sostenuto"** efekti kullanılırsa, synthesizer gönderilen bu bilgileri alamayacaktır. Çünkü üzerinde bu efektler yoktur. Ancak her iki aletin de gönderip alabildiği müşterek kodlar ve mesajlar tabii ki vardır (Nota bilgisi, damper pedal, program change kodu v.b).

İşte kurduğumuz MIDI ağında dikkat etmemiz gereken en önemli husus şu; her müzik aletinin MIDI IMPLEMENTATION CHART'ma göz atılıp hangi tip kodları gönderip alabildiğini araştırmalıyız.

YANLIŞ TİPTE BAĞLANTILAR SORUNLARI DA BERABERİNDE GETİRİR:

Bu yazıyı takip eden sizler tahmin ediyorum ki ya bilgisayar destekli müziği (??!!) tatbik etmeye çalışan, etmekte olan veya etmeyi düşünen kişilerden oluşuyorsunuz. Tabii ki birçok sorunla karşılaşıyorsunuz (veya karşılaşacaksınız).



Kurduğumuz MIDI ağındaki bağlantıların daha evvel bahsettiğim tüm kurallara uygun şekilde yapılması gerekmektedir. İyi bir MIDI ağını kurmak için ilk dikkat edilecek husus, MIDI ağında bulunan aletlerin işlevleri ve Master ve Slave aletlerin neler olduğunun kesin bir şekilde tespit edilmiş olmasıdır. Aksi takdirde MIDI In-Out-Thru bağlantıları yanlış yapılacak sistem çok garip bir şekilde çalışacaktır (hatta çalışmayacaktır). Ancak bu tip bir yanlış bağlamada kesinlikle sistemdeki cihazlara bir zarar gelmez. Üretici firmalar bu durumu bildiklerinden, MIDI sinyallerinin düşük voltajlı olmasına dikkat etmişlerdir.

- Master aletin MIDI OUT'undan Slave aletin MIDI IN'ine yapılan bağlantılar dikkatlice gerçekleştirilmelidir. Aynı şekilde kalabalık aletlerle gerçekleştirilen bir MIDI ağında, 1. Slave aletten başlayıp devam eden MIDI THRU bağlantılarının dikkatli yapılması gerekmektedir. Hiçbir zaman aynı aletin MIDI THRU'sundan çıkan bilgiler tekrar aletin IN'ine geri dönmemelidir.

- Eğer kablo bağlantılarının yerlerini değiştireceksiniz, sistemin çalışmamasına hatta aletlerin kapalı olmasına özen göstermelisiniz. Bu önlem sayesinde aletlerin deforme edilmesini önlemiş olursunuz.

- Master aleti en son kapatın.

Daha geniş bağlantı sorunlarınızın yanıtları için mektuplarınızı bekliyoruz.

İDEAL BİR MIDI AĞI NASIL OLMALIDIR?

Şimdi diyeceksiniz ki, kaliteli bir MIDI ağı kaliteli aletler sayesinde mi kurulur? Bu da önemli, fakat daha önemlisi aletlerin pozisyonları ve işlevlerinin göz önüne alınarak uygun seçimlerin yapılmasıdır.

Dilerseniz kuracağınız MIDI ağının amacınıza en uygun ve en ekonomik bir şekilde nasıl olması gerektiğini hep birlikte inceleyelim. Ayrıca profesyonel anlamdaki tüm aletleri de bir mukayese etmeye çalışalım.

1- Sequencer'lar ve Bilgisayarlar:

Kuracağınız MIDI ağının en temel taşlarını Sequencer'lar veya Bilgisayarlar oluşturur. Çünkü sistemin tüm hakimiyeti bu aletler üzerinde toplanır.

Sequencer'lar daha çok sahne uygulamaları için düşünülebilir. Çünkü sadece bütün MIDI işlemlerini kaydeden bir teyp gibi çalışırlar. Üzerinde çalışılan parçayı düzenlemek konusunda bilgisayarların yanında daha pasif kalırlar.

Ben her zaman için size profesyonel stüdyo uygulamalarında Bilgisayarları tavsiye ederim. Bir bilgisayarla çalışırken programın size sunduğu tüm avantajları kullanarak parçayı çok rahat bir şekilde düzenleyebilirsiniz.

Günümüzde birçok marka ve türde kişisel bilgisayarlar bulunmaktadır. Bunlardan en uygun olanını seçmek oldukça zor. Her bilgisayarın değişik bir kişiliği, bu kişiliğe göre ayrı ayrı konularda birbirlerine olan üstün veya zayıf tarafları var. Bu durumda MIDI uygulamalarında en uygun bilgisayarı seçmek için ilk önce bilgisayarın MIDI konusundaki program ve donanım desteğini, popülerliğini ve en önemlisini size maliyetini göz önünde bulundur-

malısınız. Aşağıda en uygun sıralamayı eörmektesiniz.

MACHINTOSH:

Günümüzde en ideal özelliklere sahip her tür alanda sözünü geçirebilen yazılım ve donanım desteği korkunç boyutta olan bir bilgisayar. Ancak bütün bu üstün özelliklerin yanında, maliyetin üst düzeyde olmasından dolayı pek ilgi çekmemektedir. Parası çok olan için en uygun bilgisayardır diyebilirim.

ATARI: ATARI, başlangıçta piyasaya çok hararetle çıkmasına rağmen daha sonra bazı stratejik hatalar sonucu pek tutunamadı ve bir müddet suskun kaldı. Daha sonra MIDI interface (Tk. MIDI arabirimi) üzerinde olarak imal edilen ilk bilgisayar olmanın avantajını kullanarak, MIDI konusunda yazılım ve donanım hizmetleri açısından oldukça desteklendi ve gerek fiyatı, gerekse bu konudaki desteği açısından son yıllarda oldukça popüler olmuş durumda.

AMIGA: Her işe burnunu sokan bir bilgisayar olduğu için kuşkusuz AMIGA'nın da diğer bilgisayarlardan aşağı kalır hiçbir yanı yok. Ama AMIGA'yı satıp ATARI almanın hiçbir alemi yok. AMIGA'dan MACHINTOSH gibi çok üst düzeyde profesyonel bir performans beklenirse, sistemi hafıza, ek sürücü ve matematik işlemcilerle desteklemek (bu da Amiga 3000 demek oluyor) gerekir.

IBM ve IBM uyumlu bilgisayarlar: **Bilindiği** gibi, IBM çok sade ve kendi halinde piyasaya sürülen kullanım amacına göre ek donanımlarda desteklendiğinde, son derece güvenilir bir biçimde işlevini kusursuzca yerine getirebilen güçlü bir bilgisayardır. MIDI konusunda da IBM için MIDI arabirimleri ve güçlü yazılımlar piyasada bulunmaktadır.

2- **MIDI INTERFACE**

Biliyorsunuz ki, MIDI ağında aletler arasındaki bütün bilgi alış verişleri MIDI arabirimleri sayesinde yapılır. Bilgisayarlar da bizim kuracağımız MIDI sisteminde bir elektronik müzik aleti pozisyonunda olduğunda, bilgisayar ile diğer müzik aletleri arasında bir bilgi alışverişi söz konusu olacaktır. Bu bilgi alışverişi, kuşkusuz bilgisayara ek olarak takılan MIDI arabirimi sayesinde gerçekleştirilir.

Bugüne kadar üretilen kişisel bilgisayarlar içerisinde bir tek ATARI (520 ve 1040) bilgisayarlarının üzerinde MIDI arabirimi hazır bulunmaktadır. Diğer marka bilgisayarlarda bu arabirim sonradan sisteme ilave edilir. Bu arabirimi seçerken çok dikkatli olunmalıdır. Amacınıza uygun hesaplı bir MIDI arabirimini satın alırken mutlaka bu işle daha önce uğraşmış kişilerin tecrübelerinden yararlanın. Bunun yanı sıra en kapsamlı MIDI arabirimi en çok girişi-çıkışı kendi bünyesinde toplayabilendir.

Dış ülkelerde veya Türkiye'de Amiga veya Machintosh için birçok çeşit MIDI arabirimi bulunmaktadır. IBM ve IBM uyumlu bilgisayarlar için, Türkiye'de Roland firmasının üretmiş olduğu IPC, LAPC-1 ve MCB-1 isimli MIDI arabirimleri ve seri slot'a takılan ses modülleri satılmaktadır.

3- SES MODÜLLERİ, SES SENTEZLEYİCİLER ve ELEKTRONİK MÜZİK ALETLERİ:

İşte geldik en önemli konuya. Kuracağımız sistemde işin en büyük bir kısmını bu aletler yüklenmekte. Çünkü bütün sesleri bu aletler sayesinde üretebilmekteyiz.

Sistemde kullanılan tüm elektronik müzik aletleri ayrı ayrı iyi incelenip sistemdeki pozisyonu dikkate alınarak seçilmelidir. Bunu da aletleri iyi tanırsanız başarabilirsiniz. İşi sadece kulak zevkinize bağlı olarak yaparsanız, çok yanlış seçimler yapabilirsiniz.

Seçtiğiniz elektronik müzik aletlerinin herşeyden önce "MULTI TIMBRAL" olmasına yani aynı anda birden fazla ses çıkarmasına dikkat edin. Bu sayede az aletle çok iş görebilirsiniz.

Zorunlu olmasa da ihtiyaç duyacağınız tüm partisyonları büyük bir doğallıkla girmenizi sağlayan MASTER KEYBOARD" dediğimiz sistemin işlerliğini bütünleştiren gelişmiş bir klavyeye ihtiyacınız var. Bu klavyeyi bir synthesizer olarak seçmeniz yerine ses üretemeyen sadece bu iş için tasarlanmış MASTER KEYBOARDlardan satın almanızı tavsiye ederim. Bu aletler muhteşem tuş hassasiyetine ve fonksiyonlarına sahiptirler. Profesyonel bir kompozitörseniz, kuşkusuz bu tip master klavyeleri seçmeniz gerekmektedir. Öte yandan "MASTER KEYBOARD" olarak diğer bir klavyeli çalgı da kullanılabilir.

4- SES **DÜZENİ:**

Şimdiki konumuz, ürettiğimiz müziği (??@!) mümkün olan aslına en uygun şekilde nasıl dinleyebiliriz. Bu iş için ilk önce her aletin çıkışlarını girebileceğimiz bir mixer'e ihtiyacımız var. Bu mixer sayesinde bütün seslerin tonları ve balansları dengelenir ve buradan ses bir ampflikatör vasıtasıyla yükseltilir. Daha sonra da bu anfiye uygun hoparlörler seçilmelidir. Bu hoparlörleri seçerken mümkün oldukça çaplarının geniş olmasına ve güçlerinin ampflikatör gücünün %75 fazlası olmasına özen gösterin. Böylece daha ferah bir ses alabilirsiniz. Mümkünse bir de ekolayzer ve spektrum analyzer kullanmanızı tavsiye ederim.

5- UYGUN YAZILIMLAR:

Sistemimize bağlamış olduğumuz bilgisayar ne marka olursa olsun, mutlaka bir sequencer programı bulabiliriz. Yalnız bu programı bulmak mesele değil bize en uygun olan programı bulmak meseledir.

En uygun yazılım kuşkusuz en detaylı fakat kullanıcıyı yormayandır. En önemlisi programın çok hızlı bir şekilde ve güvenilir çalışması gerekmektedir. Ben size sequencer özelliklerinin haricinde başka özelliklerde sunan kişilikli programlan tavsiye ederim.

Amiga'da bugüne kadar çıkmış MIDI sequence programlan içerisinde en pratiği ve detaylısı MUSIC-X'tir. Daha sonra kompozitör ve tasarımcılara yönelik Bars'N Pipes piyasaya sürüldü. Bars'n Pipes Professional programının detaylı açıklamasını gelecek aylarda size sunacağız.

DAİMA...

GÜLMEK GARİP BİR ÖYKÜDÜR

"CA M' INTERESSE" Adlı fransız dergisi "Gülmek garip bir öyküdür" başlıklı bir yazı yayınlanmış...

"Bilimsel bir gülüşler çeşitlemesi" diyebileceğimiz bu yazı bir kahkaha trajedisiyle başlıyor... 1988 Yılında Danimarka'nın başkenti Kopenhag'daki Empire tiyatrosunda "Wanda adlı balık" filminin gösterimi sırasında bir seyirci öylesine gülmüş ki, tıkanıp anında ölmüş... Burada sözü bilim alıyor; "Engellenemeyen tıkanıklıklara yol açan gülüşler kendini, gözlerden yaşlar boşanması, yüzün kıpkırmızı olması, insanı ter basması ve kalp atışlarının düzensizleşmesiyle gösteriyor... Normal bir kahkahada ise insan ağzını açıyor, kahkaha tınısı duyuluyor, bu şekilde gülen bir kişi başını arkaya atıyor...

Gülmek çok karmaşık bir olay... Normal bir gülüşün en hoş şekli de, dudakların gülümser gibi gerilmesi ve ağzından hafif hafif sesler çıkması... İnsan bazen kıs kıs gülebilir, bunda da dudaklar hafifçe gerilirken, gülen kişi hafifçe ses çıkarır..."

Fransızca dergiden yapılan alıntıda, davranış bilimciler bebeklerin dört ya da beş aylıkken bilinçli olarak gülmeye başladıklarına dikkat çekiyorlar... İlk gülücüğün bebekle anne arasındaki ilk iletişim olduğunu söylüyorlar... "İnsanlar yalnızca komikliklere değil, utandıkları ya da korktukları zaman, hatta ölüm karşısında da korunma mekanizması olarak gülüyorlar. Koşulsuz olarak her ortamda gülebilen tek bir grup var; Akıl hastaları...

Normal insanlar her durumda keyiften gülemiyor, yalnızca akıl hastaları ve şempanzeler..."

Aynı uzmanlar hemen sonra gülmenin sağlığa, insan bünyesine yararlı olduğunu söylüyorlar...

Akıl hastaları ve şempanzeler önden gidip, bu gerçeği önceden keşfetmiş olsalar gerek...

Bu bakışla ortaya iki sonuç çıkıyor;

Türk toplumu olarak ya biz, böylesi bir aldırmazlık içinde herşeye gülerken kitle halinde delirmekteyiz...{Bu durumda arabesk hüzün kaçınılmaz olarak emniyet sübabımızdır.)

Ya da "başka çıkış yolu olmadığından mı nedir, akıl sağlığımızı gülerek koruyoruz...

Gülüşler çeşitlemesini uzatabiliriz;

İçi hırsla dolu dışı müstehzi ve de sevecen gülüş...

Başka denizlerde şahlanıp köpüren bilgi birikimini, küçük denizlerde iki kaşın arasına sığdıramayan, teslimiyetçi, umutlu, iyimser gülüş, Kurnazlıkla zeka arasındaki büyük uçurumu biraz da mahalli durumun kalınlığından görmezden gelip, başköşelerde tarihin kıvrımlarına nakış olmak isterken boşluğa yuvarlananların yankılı, isterik kahkahaları. Kim bunlar ?..

Baştan beri sayılıp dökülen gülüş çeşitlemelerinin dışında, aralardaki fare vıyk vıykları var...

Bu yazıyı çeşitli gülümseyen yüzlerle süsleyin ve resim altlarını boş bırakın...

İşin garibi, neşe-i muhabbetle, son günler de kahkahalar içinde şimdilerde!.. ***İLHAN İREM***

Tüm zamanların en iyi müzik editörüyle yüzyüze gelmiş bulunmaktasınız. Bu muhteşem program, örneklenmiş veya Amiga tarafından üretilmiş sentetik sesleri büyük bir ustalıkla kullanabilmekte. İstendiğinde MIDI arabirimi sayesinde gelişmiş synthesizer'lara da ulaşabilmenizi sağlamaktadır.
Sıkı durun... OCTAMED'in en büyük özelliği, maximum 8 ses kanalını kullanıcıya sunabilmesi.
Bu programı kullanmadıysanız hemen bir yerden temin edin. Çünkü ben hep bu programı kullanıyorum.

Merhabalar!!! Uzun zamandır size bir müzik editörünü tanıtmamıştım. Ancak bu ay yakından tanıyacağımız editör, bu açığı sanırım fazlasıyla kapatacak. Bu programın 10 parmağında 10 marifet var diyebiliriz. Menüler daha önce karşılaştığımız müzik editörlerinin yanında oldukça detaylı kalıyor. Ancak bunun yanı sıra hiçbir gereksiz detay yok, her şey oldukça "User Friendly" (Tk. Kullanıcı dostu).

Bunun yanı sıra, program ses kanalları açısından 4 veya 8 kanal olabiliyor. Ancak 8 kanal modunda sesler biraz deforme olduğu gibi, sadece örneklenmiş sesler kullanılabiliniyor. Program bu özelliğiyle eskiden tanıdığımız **"OKTALYZER"** isimli programı anımsatıyor. Fakat bu programın üstün bir diğer özelliğiyle OKTALYZER'dan hemen ayrılıveriyor. Bu özellik şu: Program **"Edit Window"da** (notaların yazıldığı pencerede) en az 4, en fazla 16 track gösterebiliyor. Bu sayede eğer 4 kanal modundaysanız ve 8, 12, 16 track'lik nota yazım şekillerinden birini seçmişseniz, OCTAMED yine en fazla aynı anda 4 ses çıkaracaktır. Ancak diğer track'lerde yazılan öteki notalar; asıl kanallarda olan notaların boşluklarını tamamlayıcı bir unsur teşkil edecektir.

Program tek disketten oluşuyor. Disketi taktıktan kısa bir süre sonra, Workbench ekranı karşımıza çıkıyor. Disk ikonunu iki defa peş peşe sol butonla basıp disketin içeriğini görebiliyoruz. Disket içindeki programlar sırasıyla karşımıza geldikten sonra program ikonunu seçip programın yüklenmesini sağlayabiliriz.

Program disketinin içinde, ana programın haricinde örneklenmiş sesler, sentetik sesler, iki tane örnek parça, programcılar için özel notlar ve assembler programcıları için replay source'ları bulunmaktadır. Ayrıca bir de OctaMed ile yapılmış parçaları bir JUKE BOX'taymis gibi dinlemek isterseniz "OCTAMED PLAYER"'ı kullanabilirsiniz.

Programımızın açıklamasına başlayabiliriz, ilk önce OCTAMED'in ana ekranını inceleyelim. Dikkat edilecek önemli bir husus, program yüklendikten sonra sizden sol butona basmanızı bekler. Sol butona bastıktan sonra sisteme bağlı olan üniteler kontrol edilir ve program çalışmaya başlar.

OCTAMED ANA EKRANI:

Bu ekranda, notaların yazıldığı TRACK'ler bulunmaktadır. Ayrıca diğer alt menü ve ekranlara da bu menüden girilir.

Ana Kontrol Paneli:
Ekranın bu üst kesiminde diğer komut ve parametreler bulunmaktadır. Bu üst kısmın sağında opsiyonel menülere ulaşmanızı sağlayan komutlar, sol genişçe kısımda ise bu menülerin içerisindeki komut ve parametreleri gösteren bir pencere bulunmaktadır.

Opsiyonlar Menusu:
Ekranın bu bölümünde diğer alt menülere girmemizi sağlayan komutlar bulunmaktadır. Sırasıyla dosya işlemleri (FILES), parçanın icrası ve düzenlemesi için (PLAY), enstrüman yüklemek ve düzenlemek için (INSTR), block ve track Meri kopyalamak silmek veya düzenlemek için(BLOCK), düzenleme işlemleriyle ilgili parametreleri düzenlemek için ise (EDIT) komutları kullanılmaktadır. Bu ekranları zaten birazdan kabaca inceleyeceğiz.

Bu satırda soldan sağa doğru sırasıyla üzerinde çalıştığımız block'u (patern) gösteren rakam numarası, edit konumunda olup olmadığımız, space konumu açık veya kapalı, chord konumu açık veya kapalı, kapalı kanallar açık kanallar ve enstrüman numarasıyla ismi belirtilmektedir. Tüm parametreleri mouse'un sol butonunu kullanarak değiştirebiliriz. Rakamlar sol butona basılınca artar, sağ butona basınca azalır.

Edit Penceresi:
Açılışta ekranın bu bölümünde notaların girildiği track'ler görülmektedir. Ancak sentetik ses editörüne, örneklenmiş ses editörüne, Sample List editörüne geçtiğimizde bu ekrandaki görüntü, yerini yukarıda saydığım editörlerin çalışma displaylerine bırakır.

Gerçek Zamanlı Nota Display'i:
Ekranın bu alt kısmında ise parçada o sırada çalmakta olan enstrümanlar ve şiddetleri (Sol tarafta), çalınan notaların değerleri (sağ tarafta) grafiksel bir anlatımla sergilenir.

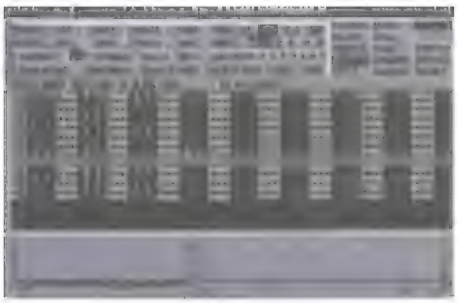
Display Seçici:
Bu kısımda bulunan komutlarla edit penceresinde hangi display'lerin görüntüleceği belirtilir. Örneğin sentetik sesler üzerinde bir düzenleme yapmak gerekiyorsa sentetik ses editörünün display'i ekrana gelmelidir. Bunun içinde "SYNTH" komutu seçilmelidir.

8- Aynı track'in en üstüne kursor'u tekrar getirin. "Popsnare2" enstrümanını seçin ve "SPC" seçeneğini kapatın. 2. track'te 004. ve 014. satırlara 3. track'de 010. satırda birer defa "y" tuşuna basın.

Opsiyonlar menüsünden "RANGE"'e basın. Sağ buton yardımıyla 1, 2, 3 numaralı track'lerde bulunan 000 ile 015 arasındaki tüm satırları seçin. Daha sonra "COPY"'ye basın. Şimdi kursoru 1 numaralı track'te 16., 32. ve 48. satırlar üzerine sırasıyla getirip "PASTE"'ye basın.

Böylece Davul notalarını yazmış bulunmaktayız.

9- "ORCHHIT" isimli enstrümanı seçin ve kursorunuzu 4. track'de 046. pozisyona getirip "p" harfinin sağındaki sola köşeli parantez tuşuna basın. Daha sonra **"CORDPIANO"** enstrümanını seçin ve kursoru 5. track üzerinde 014. pozisyona getirin. EDIT menüsüne girip "SPC" parametresine 2 yazıp "SPC" seçeneğini aktif hale getirin. Şimdi klavyeden sırasıyla şu tuşlara basın "z **DEL zz". "STRINGS8"** enstrümanını seçin ve kursoru 6. track üzerinde 014. pozisyon üzerine getirip klavyeden şu tuşlara basın "v **DEL** vv".



10- Opsiyonlar menüsünden **BLOCK'u** seçin. Burada 3 defa peşpeşe **"NEW BLOCK"** seçeneğine basarak 3 tane boş patern (block) oluşmasını sağlayın. "BLOCK:" satırından "COPV'yi işletin ve üzerinde bulunduğunuz BLOCK'u hafızaya alın. Şimdi diğer boş block'lara tek tek gelip yine "BLOCK:" satırından "PASTE" komutunu işleme sokarak hafızadaki block'u basın.

11- Opsiyonlar'dan RANGE menüsüne girin daha sonra block 000'a gelin. Sağ butonu kullanarak 1. track'in 0. çizgisinden 7. track'in 63. çizgisine kadar notaların kırmızı bir alanla kaplanmasını sağlayın. Bu sayede notaların belli bir kısmını RANGE olarak tanımladınız. Bu tanımladığınız alan üzerinde çeşitli kopyalama,

silme işlemleri yapabilirsiniz. Şimdi RANGE menüsünde "CLEAR"'ı seçin.

001. block'a gelin. Aynı şekilde bu block'taki 1., 2., 3. track'lerdeki notaları da silin.

002. blocka gelin ve burada da 2., 3., 4. track'lerdeki notaları silin.

12- "PLAY" menüsüne girin. **"INS"** parametresini 6 defa sol tuşla klikleyin. Hemen orada görülen "Aşağı ok işaretini" ve ardından "+" sembolünü birer kere klikleyin. Bu sayede parçanın dinlenmesi sırasında hangi adımda kaç numaralı block'un çalınacağını ayarlamış bulunmaktayız. Aynı işlemi diğer satırlara da uygulayarak. Şu sıralamayı elde etmeye çalışın "00 01 02 03 03 03 03". Şimdi **"PLAY SONG"** kutucuğuna basıp parçamızı dinleyebiliriz.

12 adımda basit bir parça yapmayı sizlere göstermeye çalıştım. Şimdi de display çeşitlerini görelim.

DISPLAY TÜRLERİ:

a- NOTALARIN YAZILDIĞI SAHA:

Bu display üzerinde notalarımızın ve enstrümanların çalmış şekillerini etkileyen kodları girebileceğimiz track'ler bulunmaktadır. Bu track'ler en fazla 16 tane olabilir ve ekranda 8'er 8'er iki sayfa halinde gözükür.

Eğer 8 kanal modundaysak ister 4 track 4 track iki sayfada, isterseniz 8 track'lik bir sayfada görebilirsiniz. Ancak track adedi kullanılan ses kanalından fazla olduğu durumlarda program fazla olan track 'leri birbirlerinin boşluklarını tamamlayacak bir şekilde aynı kanalları kullanmalarını sağlar. Örneğin 4 kanal modunda da 16 track kullanabilirsiniz. Ama 4 track'ten fazla olanlar hep birlikte müşterek kanalları kullanırlar. Böylece her kanala 4 track düşer. İnşallah kafanız karışmamıştır. Ancak bundan başka bir izah tarzı yok.

b- SENTETİK SES EDİTÖR'ÜNE AİT PENCERE:

Evet yazımızın başında OCTAMED'in sentetik sesler de üretebildiğini söylemiştik. Bu pencerede sentetik sesleri üretmemizi* sağlayan komut ve parametreler bulunmaktadır.

Bir sentetik sesi yaratmadan önce, opsiyonlar menüsünden "INSTR"'ye girip enstrümanımızın sentetik olup olmadığını tanımlamalıyız. Burada' "TYPE"'ın "SYNTH" şeklinde olması yeterlidir.

Bu pencerede temel bir dalga şekli yaratılır ve bu dalga şekli tekrarlanarak ses meydana getirilir. Bu da bizim sentetik enstrümanımız olur.

c- ÖRNEKLENMİŞ SES EDİTÖRÜNE AİT PENCERE :

Bu pencerede örneklenmiş bir sesin grafiğini görebiliriz. Ayrıca ekranın aşağısında bulunan komutlar yardımıyla örneklenmiş ses üzerinde yeni düzenlemeler yapılabilmekte.

Bu editör birçok özelliği üzerinde barındırıyor. Bir de şayet sampler yardımıyla ses örneklemeye izin verse Audiomaster'dan hiç aşağı kalır yanı yok.

d- SES LİSTESİ SAYEASI:

Bu sayfada elimizde bulunan sample veya sentetik tüm seslerin bir listesini tutabiliriz. Bu daha önce NOISETRACKER veya SOUNDTRACKER prog-

ramlarından tanıdığımız "Preset List reler bulunmaktadır.
Editör"'leri çağrıştıran bir ekran. Ancak

kuşkusuz daha rahat ve daha User Friendly.

Bu display'lerdeki komut ve parametreleri örnekler yardımıyla gelecek ay detaylıca inceleyeceğiz.

OPSİYONAL ALT MENÜLER:

FILES:
Bu menüdeki komutların hepsi bilgi kayıt ortamlarıyla ilgili işlemler için düzenlenmiştir.

PLAY:
Bu menüde tüm parçanın düzenlenmesi çalınmasıyla ilgili bazı komut ve parametreler bulunmaktadır.

INSTR:
Tüm enstrüman tanımlamaları adlandırılmaları ve düzenlemeleri burada yapılır.

BLOCK:
Bütün block ve track kopyalama, düzenleme işlemleriyle ilgili komut ve parametreler bu menüde bulunmaktadır.

EDIT:
Track'lere nota yazılmasını gerektiren işlemlerde kullanılan ve parçanın düzenlenmesine biraz katkısı olan bazı düzenleme komutlar bu menüde bulunmaktadır.

MISC:
Programla ilgili bazı parametreler (renk tanımlaması v.b) ile parçaların dataları ilgili bir takım komutlar ise bu menü yer almaktadır.

VOL:
Çalınan track'lerin volümleri ve parçanın genel volümü burada ayarlanır. Ancak bu parametreler sadece örneklenmiş seslere tesir etmektedir.

MIDI:
MIDI enstrümanlarının tanımlanması burarada yapılır. Bu programın MIDI ara birimi sayesinde elektronik müzik aletleriyle haberleşme mantığı sequencer programlarından çok daha farklıdır.

TRANS:
Parçanızın tamamını veya herhangi bir bölümünü herhangi bir tona transpoze etmek istiyorsanız, bu menüdeki parametre ve komutları kullanmanız gerekmektedir.

RANGE:
TrackTer üzerinde seçmiş olduğunuz bazı notalar üzerinde bu menüdeki komutlar yardımıyla bazı düzenlemelerde bulunabilirsiniz.

Bu meniUeri bir gelecek ay çok detaylı bir biçimde inceleyeceğiz.

Bu aylık da buraya kadar. Gelecek ay çok geniş bir şekilde OCTAMED'in içlerine dalacağız. HOŞCAKALIN!!!

KISA KISA UTILITY'LER

Cem GENCER

FENSTER v1.0

- Tanımı : Çeşitli window ve screen'lere ait intuition parametrelerinin değiştirilmesini sağlar.

- Bulunduğu disketler : Brainstorm Utilities I

Bu ufak program yardımıyla istediğiniz window ya da screen'in intuition parametrelerini değiştirebilirsiniz. C veya Assembler ile intuition kullanan programlar hazırlarken bu utility bir hayli yardımcı olur. Kullanımına şöyle bir örnek verebilirim. Ben Assembler'da utility hazırlarken, program belli bir hata yüzünden çıkış rutinine gelemiyordır. Böyle bir durumda da tabii ki açtığım screen ve window'lar kapanamıyordu. Bu şekilde programı 10-15 defa ardarda çalıştırınca sistemde hafıza kalmıyordu; zira her bir screen ve window açışımda bunlara ait bitplane'ler 60 KByte götürüyordu. Geçenlerde utility disketlerimi karıştırırken bu ufak programı buldum. Artık Seka'da çalışırken 'Out of Memory Error' hatasıyla karşılaşmadan istediğim gibi utility yazabiliyorum. Nasıl, son sözlerim reklam gibi oldu, değil mi? Her neyse, dilerseniz programın açıklamasına başlayabilirim. Aslında kullanımının çok kolay olduğunu siz de göreceksiniz.

Programı çalıştırdığımda karşıma ilk çıkan şey CLI penceresi üzerinde ufak bir menü çubuğu oldu. Hemen devam etmeden önce harddisk'le çalışan okuyuculara programı Run ya da Run-Back ile çalıştırmalarını öneririm. Zira program kendisini CLI'dan ayıramıyor (herhalde CLI'ı çok sevmiş olsa gerek...). Ancak bu şekilde startup dosyanızdaki diğer komutların- da çalışmasını sağlayabilirsiniz.

Evet, nerede kalmıştık? Menü çubuğunu görünce program bu kadar mı diyenler olabilir. Hemen mouse pointer'ını bu çubuğun üzerine getirip sol, ardından da sağ tuşu klikliyoruz. Böylece programa girmiş oluruz. Program bir screen ve hemen de bunun üzerinde bir window açacaktır. Bu window fonksiyonlar itibarıyla üç bölüme ayrılmıştır. İlk bölüm, sistemde açılmış olan screen ve window listelerini görebileceğimiz 'Select screen' başlıklı bölümdür. Burada ilk açılışta açılmış olan screen isimlerinin bir kısmını ve yanlarında da boyutlarını görebiliriz. Bu screen listesinde herhangi bir screen ismi üzerine mouse ile klikleyerek o screen'e ait window listesini de görebiliriz.

Açllan window'un ikinci kısmında bütün temel işlemleri yapabileceğimiz on gadget mevcuttur. Bunlardan bazılarını kullanmak için listeden bir screen ya da window seçmemiz gerekmekte. Window seçmek için screen listesinden window listesine geçmemiz gerekmekte. Bu listede de istediğimiz window ismini kliklememiz, o window ismini kutu içine alacaktır. Bu şekilde bir window seçtikten sonra gerekli gadget'ları klikleyerek işlemlerimize devam edebiliriz. Screen seçmek için ise screen listesinde sadece istediğimiz screen ismi kliklenir.

Window'umuzuh üçüncü ve son kısmında da seçilmiş olan pencere ya da screen'in temel parametreleri bulunmakta. Bunlara az sonra geleceğiz. Ama önce gadget'ları kısaca açıklayalım:

* **Change screen:** Bu gadget yardımıyla screen listesine dönebiliriz. Buradan da istediğimiz screen'i klikleyerek o screen'e ait window listesini görebiliriz.

* **Update list:** Çeşitli parametreleri değiştirdikten sonra bu gadget kliklenîrse, screen ve window listesi, yaptığımız parametrelere göre değişecektir.

* **Kill window:** İstediğimiz screen'e ait dilediğimiz bir window'u kapatarak sisteme harcanan hafızayı geri verebiliriz. Bunun için de window listesinden bir window seçmemiz ve bu gadget'ı kliklememiz yetecektir.

* **Window to front:** Seçilen window'u ön plana getirir. Eğer window başka bir screen'de ise işlemin sonucunu görebilmek için o screen'e geçmenizi öneririm.

* **Window to back:** Seçilen window'u en arka plana atarak mevcut olan diğer tüm window'ların arkasına yerleştirir.

* **Redraw frame:** Program window'unun komple tekrar çizilmesini sağlar. Bu şekilde yapılan değişiklikler de aktif olacaktır.

* **Kill screen & window:** Seçilen window'u ve ait olduğu screen'i hafızadan çıkartarak yok edilmesini sağlar. Programın kendi screen'ini silmeye kalkarsanız, bilgisayar kilitlenebilir.

* **Refresh gadgets:** Programın gadget'larının update edilmesini sağlar.

* **Modify IDCMP:** İşte bu gadget, programın en önemli özelliklerinden biri. Bu fonksiyon yardımıyla istediğiniz window'a ait IDCMP tanımlama kodlarını değiştirebilirsiniz. IDCMP flag'ları yardımıyla sistem window'la ilgili bazı durumlarda o window'u yöneten programa ya da task'a mesaj gönderir. Bu mesaj, gerekli şekilde değerlendirilerek uygun altrutine dallanılır. Daha ayrıntılı bilgiyi Assembler ve C köşelerinde bulabilirsiniz. Ayrıca ROM Kernal Reference Manual: Intuition kitabında da gerekli bilgileri bulabilirsiniz. Şimdi bu IDCMP flag'larını görelim.

-Size**Verify:**Window boyutlarının kontrol edilmesini sağlar.
-NewSize: Window boyutları değiştirildiğinde mesaj gönderir.
-Refresh Window: Window refresh edilirken bu mesajı gönderir.
-MouseButtons: Mouse tuşlarına basıldığında mesaj gönderilmesini sağlar.
-GadgetDown: Gadget kliklenip bırakılırsa mesaj gönderir.
-GadgetUp: Gadget sadece kliklendiğinde (bırakılmadan!) mesaj gönderir.
-MenuPick: Menü çubuğu seçildiğinde (sağ tuşa basımda) mesaj aktarır.
-CloseWindow: Window kapama gadget'ı kliklendiğinde mesaj gönderir.
-RawKEy: Herhangi bir tuşa basıldığında mesaj gönderir.
-NewPrefs: Sistem parametreleri (preferences) değiştirildiğinde mesaj gönderir.
-DiskInserted: Disket takıldığında mesaj gönderir.
-DiskRemoved: Disket çıkarıldığında mesaj gönderir.
-WBenchMessage: WorkBench üzerinde herhangi bir sistem mesajı gözüktüğünde mesaj gönderir.
-ActiveWindow: Window kliklenerek aktif yapıldığında mesaj

gfiaderir.

-In Active Window: Window'un dışında kalan kısımlar kliklenerek window deaktif edildiğinde mesaj gönderir.

-DeltaMove: Relatif mouse hareket-.en i pencere taşıma) mesaj gönderilmesini sağlar.

-YanillaKey: Özel tuşlara basılmışsa mesaj gönderir.

-IntuiTicks: Bu flag seçilmişse intuition her tick'te (=1/50 saniye) bu mesajı gönderir.

Bu flag'lerden istediğinizi açıp kapayabilirsiniz. Fakat sizi bir konuda uyarayım. Window açıldığında set edilmemiş bir flag'ı set ederseniz ve o flag'e ait işlem yapılırsa, bilgisayar kilitlenir. Nedeni de window'u açan programda o flag'i işleyecek altrutinin tanımlanmamış olmasıdır. Sistem, devamlı olarak beklemeye gireceğinden bilgisayarı resetlemekten başka hiçbir şey yapılamaz.

Şimdi dilerseniz ufak bir örnek yapalım. Fenster programını CLI üzerinden Run ya da Runback ile çalıştırın. Screen listesinden WorkBench'i seçip AmigaDOS'u seçin. Bu bizim CLI penceresidir. Şimdi Kill window'u seçerseniz CLI penceresi kapanacaktır. Modify IDCMP için de bir örnek vereyim; Screen listesinden WorkBench'i seçtikten sonra oradaki isimlerden biri Fenster'dir. Bu, WorkBench üzerinde açılmış olan ufak menü çubuğudur. Pencerenin yüksekliği 10 olduğundan, sadece pencereme menü çubuğu gözükmektedir. Şimdi Fenster ismi kliklenerek Modify IDCMP kutucuğunu klikleyin ve burada da CloseWindow gadget'ını kapalı konuma getirin. Artık Fenster penceresinin sol üst köşesindeki kapama gadget'ını klikleyerek kapamaya kalkıştığınızda window kapanmayacaktır. Bunun nedeni de gönderilen mesajlarda CloseWindow'a izin vermeyişimizdir. Tekrar programımıza dönerek flag'ı eski konumuna getirdiğimizde, pencere sorun olmadan kapanabilir.

Son olarak window'un alt kısmında yer alan window parametlerini kısaca izah edeyim. Buradaki değerler aktif olan window'a göre değişecektir. Dilerseniz bu değerlerden istediklerinizi elle değiştirebilirsiniz. X ve Y, seçilmiş olan window'un ait oldukları screen üzerindeki başlangıç koordinatlarıdır. Width ve Heigth de aynı şekilde window'un boyutlarıdır. MinX ve MinY Jow'un alabileceği en düşük boyutları, MaxX ve MaxY ise de en büyük boyutlarını temsil ederler. DPen (DrawPen), o window'un çizim rengi, BPen (BorderPen) ise window kenarlarının çizilmesinde kullanılacak olan renklerdir.

Zannedersem programda açıklanmamış bir konu kalmadı. Kullanırken doğru hareket ettiğinize dikkat edin ...

MACH 2

-Tanımı : Çeşitli tuş tanımlamaları yaparak makro işlemler yapılmasını sağlar ve yardımcı özelliklerle her tür programla rahat çalışılmasını sağlar.

- Bulunduğu disketler : Brainstorm Utilities I

Çoğunuz, bazı programlarda var olan makro tanımlama özelliklerinin her programda olmasını istemişsinizdir. Makro kullanabilen en basit program olarak CygnusEd'i gösterebilirim. Burada istediğimiz işlemi ya da işlem sıralarını fonksiyon tuşlarına atanarak daha rahat çalışmayı sağlayabiliriz. Bu, devamlı tekrarlanan bazı işlemlerde çok faydalı olur. Fakat birçok programda böyle bir fonksiyon mevcut değildir. Bu yüzden de çalışmalarımızın normal olarak yavaş ilerlemesi bazen sinir bozucu olabilir.

Mach 2 yardımıyla istediğiniz gibi makro tanımlamaları yaparak birçok işlemi daha hızlı olarak gerçekleştirebilirsiniz. En önemlisi de yaptığınız makro tanımlamalarını her programda kullanabilmeniz. Bunun yanı sıra mouse hızlandırıcı, saat ve alarm, hafıza göstergesi ve uyarıcısı gibi ufak bazı yardımcı fonksiyonları olan bu program, başta kelime işlem olmak üzere birçok yerde hiçbir sorun olmadan kullanılabilmekte. Gelelim programın çalışmasına.

Programı yüklediğimde karşıma hiçbir şey çıkmıyor. Ne güzel (!) diyerek, tam bilgisayarı resetleyeceğim sırada menü çubuğunun en sağında yer alan bir şey gözüme çarpıyor. Bu bir takvim, saat ve hafıza göstergeci. Merak ederek bu göstergeci klikliyorum. Birşey olmuyor; bir de sağ tuşu deneyelim. İşte programın gerçek yüzü ortaya çıktı. Üzerinde birçok gadget ve değer olan bir pencere açıldı. Zannedersem programın bütün işlemleri de bu pencereden ayarlanmakta. Şimdi dilerseniz bütün bu gadget'ları ve parametreleri inceleyelim.

Pencerenin ilk satırında 4 gadget yer almakta. Bunlardan ilkinde AMIGA yazısı bulunmakta. Gadget kliklendiğinde sırayla CTRL+ AMIGA, None ve yine AMIGA yazısı şekline geçmekte. Bu gadget ve ikinci satırdaki 10 fonksiyon tuşu gadget'ı yardımıyla makro tanımlaması yapılabilmekte. Program 30 farklı makro dizisi tanımlamayı sağlamakta. İlk 10'lu grup Amiga ve uygun fonksiyon tuşuna basılarak çağrılmakta. İkinci 10'lu gruptaki makrolar CTRL, Amiga ve herhangi bir fonksiyon tuşuna basıldığında işleniyor. Son olarak da sadece fonksiyon tuşuna basıldığında (None modu) gerçekleştirilen makrolar var. Bu fonksiyon tuşlarından istediğimize makro tanımlamak için gadget'ı uygun konuma getirip F1-F10 gadget'larından birini seçmemiz gerekmekte. Makro tanımlamasını, üçüncü satırda yer alan boş kutuda yapıyoruz. Burada kullanılan özel komutları aşağıda MAKRO KOMUTLARI başlığı altında açıkladım.

İkinci gadget, Clear All ismini taşımakta. Bunun yardımıyla tüm makro tanımlamalarını iptal edip parametreleri de sıfırlayabiliriz. Abort gadget'ı sadece makro tanımlarken işe yaramakta. İşlevi de çok basit; yapılmakta olunan makro tanımlamasını iptal eder. İlk satırdaki son gadget'ta sadece bir sayı (255) var. Bu sayı, makro tanımlamada maksimum makro alan büyüklüğünü karakter olarak belirler. Başlangıçta bu 255'tir. Fakat daha uzun makrolar tanımlayacaksanız, bunu uygun olarak artırmanız gerekir. Bu değeri makro tanımlarken değiştiremezsiniz. Bu yüzden eğer tanımlıyorsanız, ilk önce makro tanımlamasından çıkmalısınız. 30 fonksiyon tuşu 255 karakterlik alan büyüklüğü kullanıldığında 7500 byte yer kaplar. Buna göre hesabınızı yaparak hafızayı ölçülü kullanabilirsiniz.

İkinci satırda demin de belirttiğim-gibi on fonksiyon tuşunu temsil eden on gadget mevcut. Bunlardan istediğimizi kliklersek buna ait makro tanımlamasını görebiliriz. Üçüncü satırda ise Amiga ve Escape tuşlarına beraber basıldığında gerçekleştirilecek komut dizisi yer almakta. Burada normalde NewCLI mevcuttur. Buraya dilediğiniz başka bir komutu da yazmanız mümkündür.

Programın esas fonksiyon gadget'ları bundan sonraki satırlarda yer almaktadır. İlk satırdaki SunMouse gadget'ını açtığımızda mouse pointer'inin hemen altındaki window her zaman aktif olacaktır. Bu fonksiyonla artık bir window'u (örneğin CLI) kullanmak istediğimizde, onu kliklemeye gerek kalmıyor; sadece mouse pointer'mı üzerine getirin, yeter. Sunmouse gadget'inin yanındaki gadget, üç konumlu bir toggle switch gibi çalışıyor. Her kliklenişinde üzerindeki yazı değişmekte. Bu gadget'ı 0 click'ten farklı bir konumuna getirdiğinizde, diğer window'ların altında kalan bir pencereyi en üste getirmek için o window'un kaç defa kliklenmesi gerektiğini belirleyebilirsiniz. SunMouse fonksiyonu da açıksa, bu gadget için ideal değer 1, SunMouse kapalıvsa 2'dir.

Cycle gadget'ı, istediğiniz window'u en arkaya (Window to

back) atmaya yarayan ekstra bir özellik kazandırır. Gadget'ı açık konuma getirmeniz yeterli. Bu fonksiyonu kullanmak da hayli basit; sadece mouse işaretçisini arkaya atmak istediğiniz pencere üzerine getirin ve sol mouse tuşunu basılı tutarak sağ tuşa basın. **Amiga-M** gadget'ı da Cycle gibi bir özellik kazandırır. Normalde <Sol Amiga>-KM> tuşuna basıldığında, WorkBench ekranı arkaya atılarak varsa diğer screen'lerin gözükmesi sağlanılır. Fakat Amiga-M gadget'ını kliklediğinizde bu tuşun görevi biraz değişecektir. Artık en önde bulunan pencereyi en arkaya atabilirsiniz. Bu, özellikle arkaya atma ve öne çıkarma gadget'ları olmayan bir screen'de çok yaralı olmakta. <Sol Amiga>+<N> tuşu hala aynı özelliği taşıyarak WorkBench ekranının en üste gelmesini sağlamakta.

İki üç tuşa birden basmak sorun yaratıyorsa, Mach II bu soruna da çözüm sağlamakta. Özel kontrol tuşları (Alt, CTRL, Amiga ve SHift) dizisi ile basacağınız normal tuşu dilediğiniz bir normal tuşa tanımlayabilirsiniz. Bu özelliği açmak veya kapamak için de **Qual Accum** gadget'ını kullanacağız. Kullanımı için de bir örnek vereyim isterseniz. Diyelim ki <CTRL>+<ALT>+<F1> tuş kombinasyonu çok kullanacağımız bir fonksiyon. Fakat bu üç tuşa birden basacağımıza tek tuşa basmak istiyoruz. Bunun için Mach II konfigürasyon penceresinde Qual Accum gadget'ını açık konuma getirmemiz yeterli. Şimdi bir defaya mahsus olarak bu üç tuşa sırayla basın. Artık <CTRL> ve<ALT> tuşları da <F1> tuşuna eklenmiş olacaktır. Her <Fl>'e bastığınızda aslında <CTRL>-ĸALT>+<F1> bastığınız kabul edilecektir. Fakat bu durum sadece <Fl>'i kullanmak istediğimizde sorun çıkarabilir. Bunun için de sağ mouse tuşu ya da <CAPS LOCK> tuşuyla o an aktif olan tuş dizi tanımlamalarını reset'leyebilirsiniz.

Programımızın ekstra özelliklerinden bir diğeri de, dilediğimizde bize saat ve tarihi menü çubuğu üzerinde gösterebilmesi. **Clock** gadget'ını açık konuma getirerek bu fonksiyonu açabiliriz. Normalde menü çubuğu bilgisi, her 4 saniyede bir değişerek sırayla saatin ve tarihin görülmesini sağlar. Aynı zamanda clock her 4 saniyede bir en üst screen'in menü çubuğunda gözükebilir. Fakat bu bazen kullandığımız programın menü çubuğunda gözüken bilgileri bozacağından her 4 saniyede bir saat göstergecinin öne çıkmasını istemeyebiliriz. Bunun için yedinci satırda bulunan ilk gadget'ı **Clock Front** durumundan **Clock Depth** durumuna getirin. Bu şekilde saatin her değişim süresi sonunda menü çubuğu üzerine çıkmasını engellemiş olursunuz. Değişim süresini de değiştirmek mümkün tabii, Bunun için sadece **Date delay** yazısı altında bulunan değeri değiştirmeniz yeterli. Bu değer, saatin değişim süresinin ayarlandığı parametredir.

Saat göstergeciyle direkt alakalı olan bir diğer gadget da, Clock Front gadget'ının hemen sağında yer alan gadget'tır. Bu gadget üç konumludur ve her klikleyişinizde sırayla **WB Screen, Screen depth** ve **Clock to top** durumunu alır. WB Screen yardımıyla saat, her zaman WorkBench ekranı üzerinde görülecektir. Screen depth yardımıyla saat göstergecine, normal window'lardan alışık olduğumuz window to front ve window to back gadget'lan eklenilir. Fakat bu iki gadget, saati etkilememek için görünmez yapılmıştır. Yerlerini tam olarak görebilmemiz için gadget kenarlarını belirleyen yerlerde saat göstergecinin üst ve alt kenarında kesiklik bulunmakta. Bu gadget'lar yardımıyla saat göstergecini sadece istediğimiz zamanlar ön plana çıkarabiliriz.

Gadget'ımızın son konumu olan Clock to top ise saat göstergecini her zaman(!) en üstte bulunan screen üzerine yerleştirecektir.

Saat göstergecinde aynı zamanda hafıza durumunu da görebiliriz. Bunun için de Clock Front gadget'ı ile aynı sırada en sağda bulunan gadget'ı kullanacağız. Bu gadget da üç konumludur; **Clock+Mem** ile hem saat, hem de hafıza durumu gösterilir. **Mem Only** ise sadece hafıza durumunu, aynı şekilde **Clock Only** ise sadece saati gösterir.

Göstergecin son bir özelliği de istediğimiz hafıza sının dolduğunda bizi uyarmasıdır. Bunu **Low mem** gadget'ı ile belirleyebiliriz. Buraya yazacağımız değer (KByte cinsinden) kadar boş hafıza kaldığında göstergecin yazı rengi değişir. Bu durumda göstergecimizdeki yazılar, WorkBench'in 3. rengiyle yazılır.

Saat özellikleri bu kadar; fakat bu kadarı da yeterli herhalde! Saat göstergecinin konumunu istediğimiz gibi değiştirebiliriz. Fakat ilk açılışta bu konum, **ClockLE** ve **ClockTE** yazılan altında bulunan değerlere göre belirlenir. ClockLE, saat göstergecinin x ekran koordinatı, ClockTE ise y ekran koordinatıdır. Göstergecin pozisyonunu ayarlarken aklınızda bulunsun, sadece saat 146 piksel genişlik kaplamakta. Sadece hafıza durumu 170 pikseldir; her ikisini birlikte kullandığınızda göstergecin genişliğini 250 piksel olarak almalısınız.

Meter göstergeciyle ücret göstergecini açıp kapayabilirsiniz. Ücret göstergeci yardımıyla geçen her saniyenin belli bir birim değer ile çarpılmasını ve sonucun toplam olarak görülmesini sağlayabilirsiniz. Bunu kullanabileceğiniz en mantıklı yer, modem programlan. Modem aracılığıyla bir yere bağlanmışsanız, görüşmenizin toplam ücretini bu gösterge yardımıyla görebilirsiniz. Birim fiyatını **Rate** ile belirleyebilirsiniz. Rate parametresinin sol iki hanesi dolar, sağ iki hanesi de cent'i belirlemeye yarar. Anlayacağınız gibi bu göstergenin tek kötü tarafı, sadece dolar üzerinden işlem yapabilmesi. Fakat en son iki ya da üç sıfırı atarak Türk Lira'sini da rahatlıkla kullanabilirsiniz. Göstergeyi okurken tek yapacağınız, attığınız sıfır kadar sıfırı okuduğunuz değerin sonuna eklemek ve virgülü de atmak olacaktır. **Reset** gadget'ı yardımıyla ücret göstergecini sıfırlayabilirsiniz.

Şimdi de dilerseniz geriye kalan son parametre gadget'larına bir göz atalım. **Beeping** parametresi ile istediğiniz saniye aralıklanyla bilgisayarın ses sinyali vermesini sağlayabilirsiniz. Bu, özellikle gece çalışan arkadaşlar için faydalıdır. Ses sinyali sayesinde bilgisayar karşısında uyuya kalmanızı ve işlerinizin gecikmesini engelleyebilirsiniz. Buraya 000 değeri yazdığınızda, bu fonksiyonu kapayabilirsiniz. Normali 15 saniyedir.

Dilerseniz, bilgisayarın sizi belli bir saatte uyarmasını da sağlayabilirsiniz. Bunun için, alarm saatini **Alarm** parametresiyle ayarlamanız gerekir. Buradaki değerin ilk iki hanesi saati, son iki hanesi de dakikayı belirlemeyi sağlar. Buraya 2500 ya da daha büyük bir değer yazarsanız alarm fonksiyonunu kapayabilirsiniz. Alarm zamanı geldiğinde bilgisayar beeping'de olduğundan daha uzun bir ses sinyali verecek ve ekranın flash etmesini sağlaya-

çaktır.

Accel fomnksiyonu ile mouse pointer'ını hızlandırabilirsiniz. Buraya gireceğiniz değer 0 ile 9 arasında olabilir ve hızlandırma katsayısını belirler. 0 girerseniz hızlandırma fonksiyonunu kapayabilirsiniz. **Blanking** parametreleri üç değerden oluşmakta. Bunlardan ilki **blanking delay** 'dir. Bu değer ekranın belirtildiği kadar dakika sonucu ekranın karartılmasını sağlar. Hiçbir iş yapılmadan belirtilen süre kadar beklendikten sonra ekran kararacaktır. Bu şekilde monitörünüzün fazla kullanılmasını engelleyebilirsiniz. Ekran karartıldıktan sonra tekrar normal konuma getirilmesi için en ufak bir hareket (klavyeyi kullanmak veya mouse'u hareket ettirmek) yeterlidir. Blanking parametrelerinden ikincisi **dimness level**'dir ve karartmada ekranın ne kadar karartılacağım belirler. Buraya 0 değerini yazarsanız ekran bir sonraki harekete kadar kapatılır. 15 ise hiç karartılma yapılmayacağını belirlemeyi sağlar. İdeal değerler 0 ile 6 arasındaki değerlerdir. Blanking parametrelerinden sonuncusu olan **Mouse off de-**

Iay'dir. Buraya gireceğiniz saniye cinsinden zaman dilimi içersinde hiçbir mouse hareketi olmamışsa mouse pointer'ı kapatılır. Normali 10 saniyedir. Preferences'! kullanırken bu. parametreyi 0 konumuna getirin, yoksa preferences yardımıyla 'system-configuration' dosyasını diskete kaydederken mouse pointer'ı kapalı (pointer tanımlaması yokmuş gibi) olarak kaydedilir.

Normalde bir fonksiyon tuşuna makro tanımlamak istediğimizde bunu ikinci ve üçüncü satırdaki gadget'ları kullanarak yapabiliriz. Fakat bunun için Mach II penceresinin açık olması gerekmekte. Bir programla çalışırken yeni bir makro tanımlamak bazen çok uğraştırıcı olabilir; özellikle makroda çeşitli menü ve mouse işlemleri yapılıyorsa. Parametre gadget'larının hemen altındaki sıradaki ilk gadget'ı **Start/Stop** konumuna getirdiğimizde istediğimiz zaman makro tanımlayabiliriz. Makro tanımlamak için de şu işlemleri yapmamız gerekmekte:

1. **<Alt>+<ESC>** tuşlarına basarak macro tanımlama moduna geçerek makroyu atamak istediğimiz fonksiyon tuşunu basmalıyız. Bunun için gerekirse Amiga ve/veya CTRL tuşlarını da kullanmalıyız.
2. Bunun ardından da makro tanımını klavyeyi kullanarak girmeliyiz.
3. En son olarak da makro tanımını bitirmek için tekrar <Alt>+<ESC>'e basmamız gerekmekte.

Bu işlemleri sırayla doğru olarak yaptıktan sonra artık istediğimiz zaman makroyu, fonksiyon tuşuna (+ekstra tuşlar) basarak çağırabiliriz.

Gadget'imiz **Execute** konumundaysa, <sol Amiga>+<ESC> tuş kombinasyonuna basarak Mach II tanımlama penceresinin dördüncü satırında yer alan komut dizisini çalıştırabiliriz. Bu normalde yeni bir CLI penceresi açmayı sağlamakta.

Requester modunda Mach II tanımlama penceresini direkt olarak açmayı sağlamakta. Bildiğiniz gibi normalde bu pencereye erişmek için saat göstergecinin üzerinde sağ mouse tuşuna basmamız gerekmekteydi. <CTRL>+<sol Amiga>+<ESC> tuş kombinasyonu da aynı işlevi görmektedir.

Gadget'imiz Match modundaysa, istediğimiz makroyu karşılaştırma yöntemiyle çağırabiliriz. Bu özellik, makro tuşunu unutmuşsak, fakat makro tanımının başını hatırlayabiliyorsak çok kullanışlıdır. Bunun için <SHIFT>+<ALT>+<ESC> tuşlarına basmanız, ardından da klavyeyi kullanarak hatırladığınız makro tanımlamanın baş kısmını girmeniz gerekmekte. Makronun bir kısmını girdikten sonra <RETURN>'a bastığınızda, tüm makrolar teker teker bakılarak uyuşan ilk makro çağrılacaktır.

Mach II penceresinin sondan bir önceki satın yardımıyla yaptığımız ayarlamaları saklamak için kullanacağımız dosya directory'sini ve ismini belirleyebiliriz. Normalde burada 'srmach.config' yazılıdır. Bu, parametrelerin s directory'sine mach.config adıyla kaydedileceğini belirtir. Save yardımıyla yapılan ayarlamaları kaydedebilir ve **Load** ile de istediğimiz zaman bu dosyayı tekrar okuyabiliriz. Mach II her açılışında, varsa bu dosyayı otomatik olarak yükleyecektir. **Remove** ile Mach II'nin kazandırdığı tüm özellikleri kapayabiliriz. **Done** ise tekrar çalışma ortamına dönmemizi sağlar.

MAKRO KOMUTLARI:

\N ... CLI penceresinde bir satır aşağıya hareket.
\T ... CLI penceresinde TAB hareketi.
\E ... <Escape> tuşuna basılmış gibi davranır.
\D ... <Del> tuşunun fonksiyonunu gerçekleştirir.
\B ... <BckSpc> tuşunun işlemini yapar (soldaki karakteri siler).
W ... <\> işaretini kullanmanızı sağlar.
\H ... <Help> tuşuna basılmış gibi davranır.
\u ... <ok yukarı>
Nd ... <ok aşağı>
\l ... <ok sola>
V ... <ok sağa>
NO - \9 ... nümerik klavyeden sayılar
\. ... nümerik klavyeden <.>
V ... nümerik klavyeden <->
\e ... nümerik klavyeden <Enter>
X ... nümerik klavyeden <(>
\) ... nümerik klavyeden <)>
* ... nümerik klavyeden <*>
\+ ... nümerik klavyeden <+>
V ... nümerik klavyeden </>
\F1-\F0 ... fonksiyon tuşları 1-10 (10 için F0)
\Y ... Tarihin uzun olarak CLI ekranına yazılmasını sağlar.
\y ... Tarihin kısa olarak CLI ekranına yazılmasını sağlar.
\b ... Ekranın anında karartılmasını sağlar.
\f ... Disketten başka bir konfigürasyon dosyasını yükleyip çalıştırılmasını sağlar. Dosya ismi \f 'den hemen sonra aralıksız olarak girilmelidir.
\X ... Verilen string'in CLI üzerinden çalıştırılmasını sağlar. Bu komutla string yerine istediğiniz program ismini yazarak onun otomatik olarak çalıştırılmasını sağlayabilirsiniz.
\P ... Komuttan hemen sonra aralıksız olarak verilen değer kadar saniye beklemeye gidilir. Değer verilmemişse 1 saniye beklenilir. •
\Q ... Mach II'yi hafızadan atıp çıkmanızı sağlar (remove).
NG ... Anında beep edilmesini sağlar.
\a ... Başında bu komut olan makro, Mach II çalıştırılıp konfigürasyon dosyası da yüklendikten sonra otomatik olarak çalıştırılır. Bu şekilde bilgisayarınızı her açışınızda istediğiniz programın çalıştırılmasını sağlayabilirsiniz. Komuttan sonra zaman da belirtebilirsiniz. Bu durumda sistem saati, belirttiğiniz zaman ile aynı olduklarında o makro çalıştırılır. Burada zamanı 4 haneli bir sayı olarak girmelisiniz. Sayının soldaki iki hanesi saati, kalan sağdaki iki hane de dakikayı belirlemek içindir. \a komutunu kullanacağınız zaman bunun makronun başında bulunmasına dikkat edin.
\Mx ... Mouse x koordinatı. Koordinat, \Mx'den hemen sonra üç haneli rakam olarak girilmeli. \Mx ve \My komutları ile mouse işaretçisini istediğiniz bir koordinata hareket ettirebilirsiniz.
\My ... Mouse y koordinatı.
\Mld ... sol mouse tuşu basılı durumdaymış gibi davranır.
\Mlu ... sol mouse tuşu basılıp bırakılmış gibi davranır.
\Mrd ... sağ mouse tuşu basılı durumdaymış gibi davranır.
\Mru ... sağ mouse tuşu basılıp bırakılmış gibi davranır.
\C ... <CTRL> tuşuna basılmış gibi davranır. Bunun gibi diğer özel tuş gerçekleştiren makro komutlarını bir harfin soluna yazarsanız özel tuşla beraber o karakter tuşuna basılmış gibi davranılır.
\S ... <SHIFT> tuşuna basılmış gibi davranır.
\A ... <ALT> tuşuna basılmış gibi davranır.
\L ... <sol Amiga> tuşuna basılmış gibi davranır.
\R ... <sağ Amiga> tuşuna basılmış gibi davranır.
\h ... Mach II yardımcı ekranının gösterilmesini sağlar. Yardımcı ekranda tüm makro tuşları ve kısa olarak tanımlamaları aynı anda ekranda görülebilir. Bu, bir tuşu unuttuğunuzda çok yardımcı olacaktır. Bu ekranı tekrar kapamak için aynı komutu belli bir işlem (örneğin mouse tuşuna basıldığında) ya da belli bir süreden (\P komutu ile) sonra tekrarlamanız gerekmekte. (\h'den hemen sonra vereceğiniz rakam, yardımcı ekranın yüksekliğini belirler. Bu değer en az 52 olabilir.

İşte sonunda bitti! Ama sizin de anladığınız gibi Mach II'nin yapamayacağı yok. Dilerseniz mouse koordinat komutları ve mouse tuş simülasyon komutları ile komple bir programın uygulamalı demonstrasyonunu bile yapabilirsiniz.

Çalışmalarınızda basanlar...

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Evet Amiga'cılar, yazımız devam ediyor. Hatırlayacağınız gibi, geçen ay 'MenuDesign' adlı bir program hazırlamıştım. Şimdi bu programımızı biraz daha derinlemesine incelemeye başlayabiliriz. Açıklamalara başlamadan önce, vermiş olduğum örneği yazıp denediğinizi farzediyorum. Eğer denemediyseniz bu açıklamaları anlamanız zor olabilir. Aynca programın ana mantığını da ancak programı kullanarak daha rahat anlayabilirsiniz. Evet, artık programımızın incelemesine geçebiliriz.

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include<intuition/intuitionbase.h>
#include <libraries/dos.h>
```

Hatırlayacağınız gibi ilk satırlarda her zaman olduğu gibi #include satırları mevcut. Bu dosyalarda kullandığımız yapı değişkenleri ve tipleri tanımlanarak program sürüyor. Bu dosyalar bildiğiniz gibi 'include' kütüphanesinde bulunuyor. Eğer dosyalar bu kütüphane içerisinde bulunamazsa compile sırasında program hata verecektir. Bu nedenle gerek yazım sırasında gerekse de çalışma disketinizde bu dosyaların doğru yazıldığına ve bulunduğuna dikkat etmeniz gerekir.

```
struct IntuitionBase * Intuition Base;
struct GfxBase *GfxBase;
struct DosBase *DosBase;

struct RastPort *rp;
struct ViewPort *vp;
struct Window *window;
```

Diğer satırlarda ise kullandığımız yapı değişkenlerini tanımlıyoruz. Burada mesela 'IntuitionBase' yapı değişkeni #include dosyalan içerisinden '#include <intuition/intuitionbase.h> ' dosyası içerisinde tanımlanıyor. IntuitionBase yapı değişkenini incelemek isterseniz, bu dosyayı yükleyip inceleyebilirsiniz. Bunun yanında 'GfxBase', 'gfxbase.h' ve 'DosBase' 'dos.h' içerisinde tanımlanıyor.

Sonraki satırlarda ise kullanacağımız ekran özelliklerini taşıyan RastPort ve ViewPort, Window özelliklerini taşıyan window yapı değişkenleri bir pointer yapı olarak tanımlanıyor. Burada pointer olarak tanımlamamızın sebebi, daha önceki yazılarımda da belirttiğim gibi bu yapıların orijinal yapılan görüntülemesi amacıyla kullanılmasından doğuyor.

```
char title[80];
char view[30][20];
char disk[30][30];
char *name[]={" ",0};
int no=0;
int fin;

char *list;
```

Bundan sonraki değişkenlerimiz bize ait. Bu değişkenleri diğer rutinlerin de tanıyabilmesi için main dışında 'global değişken' olarak tanımladık. Değişkenlerin görevleri ise şöyle;

title -> Menu listesi içerisindeki 'menu=' ifadesinden bir sonraki satıra kadar olan cümleyi saklıyor. Burada 'menu=' ifadesinden sonraki cümle 'Amiga Dünyası Utility Disk' ise, 'title' değişkeninin her indisi bu cümleyi tutacak şekilde bir karakter saklıyor. Bu örneğe göre 'title' değişkenin içeriği de şöyle oluşuyor;

```
title[0]='A'
title 1 ='m'
title'2='i*
title 3 ='g'
title[4]='a'
```

olarak devam eder. Dikkat ettiyseniz her indise bir karakter düşüyor. Buna göre 'title' dizisi en fazla 80 karakterlik bir diziyi taşıyabilir. Tabii ki bu sayıyı arttırmak elinizde.

view -> Menu listesi içerisindeki'-' ifadesinden '+' ifadesine kadar olan cümleleri saklıyor. Tanıma göre;

```
view[30][20Î;
```

30, saklayabileceği cümle sayısını, 20 ise cümlenin uzunluğunu belirtiyor, 'view' değişkeni, disketteki programların listesini görüntülemek amacıyla kullanılıyor.

disk -> Menu listesi içerisindeki '+' ifadesinden satır sonuna kadar olan cümleleri saklıyor. Burada gene 30, saklayabileceği cümle sayısını, diğer 30 ise uzunluğunu belirtiyor, 'disk' değişkeni disketteki programların asıl isimlerini saklamak için kullanılıyor.

name -> mouse ile seçilen programın disketteki ismini 'execv' komutunun kullanabileceği şekilde tutmak için kullanılıyor.

no -> Menu listesi içerisindeki Utility program isimlerinin sayısını saklıyor. Bu aynı zamanda disketteki programların sayısını da gösterir.

fin -> Disketten yüklenen menu listesinin file olarak uzunluğunu belirtiyor. Bu değişkene göre utility isimleri 'list' değişkeninden 'list+fin'e kadar olan bölgede aranıyor.

list -> Pointer, değişken olarak menu listesinin yüklendiği hafıza bölgesinin başlangıç adresini saklıyor. Bu değer AllocMem() fonksiyonundan alınıyor.

Programda kullandığımız ana değişkenler bu kadar. Bu değişkenler bütün alt rutinlerde tanımlıdır. Diğer değişkenler ise geçici (local) değişken olarak tanımlanıyor.

Bu tanımlardan sonra şimdi gelelim ana programın icra edildiği main() fonksiyonuna.

main() içerisindeki 'argc' ve 'argv' değişkenleri, verilen parametreleri ve parametre sayılannı saklıyor, 'argc' parametre sayısı, 'argv' ise parametrenin kendisini oluşturuyor. Bir örnek vermek gerekirse;

```
MenuDesign df0:s/menulist
```

Burada, MenuDesign programımızın ismi, df0:s/menulist ise yüklenecek olan listenin bulunduğu directory ve ismini belirtiyor. Bu girişe göre, argc=l, argv[l]="df0:s/menulist" olarak tanımlanır, 'argc' kontrolü ile gerekli parametrelerin girilip girilmediğini öğrenmemiz mümkün. Bu olayları,

```
main(argcargv)
int argc;
char argvfj;

int a;
if(argc==1) {
      printf("Usage : menu [list] \n");
      return(1);
}
```

satırları ile kontrol ediyoruz. Daha sonra,

```
IntuitionBase=Openl_ibrary ("intuition.library", 0);
GfxBase=Open Library ("graphics.-library", 0);
DosBase=OpenLibrary ("dos.library", 0);

window=IntuitionBase->ActiveWindow;
rp=window->RPort;
```

satırları ile kullanılacak olan Library'ler ve değişkenler tanımlanıyor. Yalnız burada programın daha anlaşılır olması için, Library'lerin açılıp açılmadığını kontrol etmedim. İsterseniz siz güvenilirlik açısından kontrol edebilirsiniz.

```
SetDrMd(rp.JAMl);
```

Satınnda, yazı modu tanımlanıyor. Bu modlar ekrana yazarken kullanılacak mantık işlemini belirtiyor. JAM1 modu, bize üstüste yazılan karakterlerde birbirlerini yoketmemesi için kullanılıyor. Diğer bir deyişle OR işlemi yapıyor. Bu modu kullanmamamdaki sebep, print() rutini ile gögeli yazı oluşturmak içindi. Diğer kullanılabilecek modlar ise, JAM2 ve COMPLEMENT modlandır. Bu modların işlevlerini deneyerek görebilirsiniz.

Daha sonraki satırlarda, programın işlevini gerçekleştiren bizim hazırlamış olduğumuz alt rutinler mevcut. Bu rutinler belirli bir sırada çağrılarak adım adım prog-

ram işleniyor. Bu sıra,

```
clear();
load(argv[1]);
scr_clear();
draw_box();
search();
menu();
flood();
a=mouse();
İf(a==0) {
    quit();
    scr_clear();
    exit(0);
}
quit();
scr_clear();
printf ("Loading %s...\n",view[a]);
strcpy(name[01,disk[a]);
execv(name[0],name);
```

şeklindedir. Şimdi her bir rutini derinlemesine inceleyebiliriz.

clearO, 'view' ve 'disk' değişkenlerinin boş karakterlerle dolduruyor ve temizliyoruz. Bunu yaparken strcpy() fonksiyonu işimizi rahatlıkla görüyor, 'i' değişkenini de register değişken olarak kullanarak işlemimizin hızını arttınyoruz.

```
clear()
register int i;

for(i=0;i<30;i++) {
   strcpy(view[i],"                ");
    strcpy(disk[i],"                        ");
}
}
```

Sonraki fonksiyon olan load(argv[1]), verilen parametreyi yüklemek için kullanılıyor. Buradaki argv[1] parametresini menu listesinin disketteki ismini saklıyor.

```
load(a)
char a[];
{
struct FileHandle *file;

file=Open(a,MODE_OLDFILE);
if(fiİe==NULL) {
    printf("%s not found..!\n",a);
    quit();
    exit(1);
```

satırlarında 'file' yapı değişkeni dosya pointer göstergesi olarak tanımlanıyor, 'file' FileHandle tipinde bir yapıyı oluşturuyor. Bu yapı ile dosya işlemleri yürütülüyor. Sonraki satırda dosya açılarak file yapı değişkeni kontrol ediliyor. Eğer dosya açılamadıysa bir mesajla program sona eriyor. Bu nedenle yüklerken MenuDesign isminin yanındaki menu liste ismini doğru vermemiz gerekiyor.

```
list=AllocMem(1000,MEMF_CHIPJMEMF_CLEAR);
if(list==NULL) {
    printf ("Can't Allocate Memory.. !\n");
    quit();
    exit(1);
}
fin=Read(file,list,1000);
Close(file);
return(0);
}
```

Yukarıdaki satırlarda, menü listesinin bulunduğu hafıza değişkeni olan 'list' değişkenine, AllocMem ile 1000 byte'hk bir yer ayrılarak bu bölgenin ilk adresi saklanıyor. Biz diğer rutinlerde bu adresten yararlanacağız.

Sonraki satırlarda hafızanın yeterliliğini kontrol ederek menu listesini yüklemeye başlıyoruz. Read() fonksiyonu yükleme işlemini gerçekleştiriyor ve 'fin' değişkenine, yüklenen byte sayısını veriyor. Bu satırlar sonunda menü listesinin bulunduğu hafıza bölgesinin başlangıcını 'list' uzunluğunu ve sonunu 'fin' değişkeni ile saptamış oluyoruz.

```
draw_box()
{
register int x,y;

for(x=0;x<3;x++) {
    for(y=0;y<10;y++){
        box(70+x*170,25+y*16,1);
    }
}
}
```

draw box() rutini, ekranımızı kutularla dolduruyor. Buradaki box() rutini de bizim hazırlamış olduğumuz bir kutu çizme rutini.

```
box(x,y,c)
int c:
register int x,y;
{
SetAPen(rp,c);
Move(rp,x,y);
Draw(rp,x+160,y);
Draw(rp,x+160,y+11);
Draw(rp,x,y+11);
Draw(rp,x,y);
}
```

Bu rutinde x ve y değişkenleri kutunun çizileceği koordinatı saptıyor. c değişkeni ise kutu rengini belirtiyor. Bu renk değişkeni sıtasıyla istediğimiz renkte kutuyu çizebiliyoruz. Böylece kullanıcı mouse pozisyonundaki programı yüklemesi gerektiğini rahatlıkla anlayabiliyor.

Search() rutini, en önemli rutini oluşturuyor. Burada menu listesinin ekrandaki ve disketteki isimleri, list' adresinden 'list+fin' adresine kadar aranarak kaydediliyor. Bu işlemler şu kademelerden geçiyor.

İlk olarak 0'dan 'Fin'e kadar bir 'i' döngüsü oluşturuluyor. Bu bizim arayacağımız hafıza bölgesinin uzunluğunu belirtiyor. Sonraki satırda, listede 'menu=' ifadesinin bulunup bulunmadığı, strncmp() fonksiyonu ile karşılaştırarak öğreniliyor. Dikkat ettiyseniz 'list+i'den işleme başlıyoruz. strncmp()'deki 5 sayısı karşılaştırılan karakter sayısını belirtiyor. Eğer sonuç 0 ise bu parametrelerin içeriklerinin eşit olduğu anlamına gelmektedir. Böyle bir durumda, 'menu='den sonraki karakterler satır sonuna kadar kontrol edilerek 'title' değişkenine aktarılıyor. Satır sonu return ile bittiğine göre, decimal olarak 10 değerini arıyoruz.

Bir sonraki kademe ise '-' ve '+' karakterlerinden sonraki cümleleri 'view' ve 'disk' değişkenlerine aktarmakla geçiyor. Bu işlemler menu isminin bulunduğu gibi yapılıyor. Her eşitleme sonunda değişkenlerin uzunluğunu belirtmek için son karaktere '\0', satırsonu karakteri koyduğumuza dikkat edin. Bu, dizinin uzunluğunu bulmamızı sağlıyor.

```
search ()
{
int a;
register int i.j.k;
for(i=0;i<=fin;i++) {
    a=stmcmp(list+i,"menu=",5);
    if(a==0) {
```

```
            i+=5;

            while( *(list+i)!«10) i++;
            for(k=0;k<i-j;k++) title[k]=(char *)(list+j+k);
            title[k]='\0';

          a=strncmp(list+i,"-",1);
          if(a==0) {
          no++;

            while(*(list+i)!='+') i++;
            for(k=0;k<i-j;k++) view[no][k]=(char *)(list+j+k);
            view[no][k]='\0';
            j=i+1;
            whiler(list+i)!=10)i++;
        for(k=0;k<i-j;k++) disk[no][k]=(char *)(list+j+k);
        disk[no][k]='\0';
        }
    }
    }
```

Search() rutininin ardından, artık 'view' ve 'disk' değişkenleri utility isimleriyle hazır bekliyor. Ayrıca 'title' değişkeni de menu ismimizi zaten saklıyordu. Artık menüyü yazmanın tam sırası. Bu işlemi menu() rutini ile gerçekleştirebiliriz.

```
menu()
{
char a[50];
strcpy(a,"MenuDesign (c) 1992 Programming by Cenker
OZKURT");
print(320-4*(strlen(a)),192,a,strlen(a));
print(320-4*(strlen(title)),22,title,strlen(title));
```

Menii içerisinde kullandığımız print() fonksiyonu da, gölgeli yazı yazmamızı sağlıyor.

```
    print(x,y,a,len)
    intx,y;
    char a[];
    int len;

    SetAPen(rp,2);
    Move(rp,x,y);
    Text(rp,a,len);
    SetAPen(rp,1);
    Move(rp,x-1,y-1);
    Text(rp,a,len);
    }
```

print() fonksiyonunun kullanımı oldukça kolay. x ve y, koordinatları; a, yazılacak değişkeni; len ise değişkenin uzunluğunu belirtiyor. Sonraki fonsksiyon olan flood() ise 'view' değişkeninin içeriklerini daha önce çizilmiş olan kutuların içerisine yazıyor. Böylece diskette bulunan utility isimleri ekrana dökülmüş oluyor. Bu fonksiyon içerisinde de print() rutininin kullanıldığına dikkat edin.

```
    flood()
    {
    register int x,y,ı;
    x=0; y=0;
    for(i=1 ;k=no;i++) {
        print(73+x*170,34+y*16,view[i],strlen(view[i]));
        y++;if(y==10){y=0;x++;}
    }
    }
```

a=mouse() satın ile, mouse ile seçilen utility ismi 'no' değişkenine atılarak belirleniyor.

```
mouse()

int ret;
intq,w,p=0;
int a.b.c.d;
register int x,y;
register int i.j;
UBYTE *m=0xbfe001;
while(1){
      x=window->GZZMouseX;
      y=window->GZZMouseY+10;
      for(i=0;i<3;i++) {
      for(j=0;j<10;j++){
      a=70+i*170;
      b=25+j*16;
      c=a+160;
      d-b+11;
            if(x>a&&x<c&&y>b&&y<d&&(q!=a||w!=b)){
                if(p==1) box(q,w,1); else p=1;
                box(a,b,2); q=a; w=b;

            ıf(!(x>70&&x<570&&y>25&&y<185)) {
                if(p==1) { box(q,w,1); q=0; w=0; p=0;}

if(p==0&&!(*m&64)) return(0);
ret=i*10+j+1;
if(ret<=no&&x>a&&x<c&&y>b&&y<d&&!(*m&64))       {
                return (ret);
            }
          }
        }
    }
}
```

Rutin içerisinde mouse pozisyonunu almak için,

x=window->GZZMouseX ve
y=window->GZZMouseY

kullanıyoruz. Bu satırlar sonunda mouse pozisyonu x ve y değişkenine aktarılmış oluyor. Bu değerleri almak içim window yapı değişkenini kullandığımıza dikkat edin. Bu değişken içerisindeki diğer alt değişkenleri include dosyalarına bakarak incelemenizi tavsiye ederim.

Sonraki satırlarda mouse() fonksiyonu bir sonsuz while döngüsüne giriyor. Bu döngü içerisinde mouse oynatıldığı sürece kutuların renkleri değiştirilerek mouse pozisyonunun belirtmek istediği kutu kullanıcıya gösteriliyor. Bunları yaparken box() rutinin tekrar kullandığımıza dikkat edin.

Mouse tuşuna basıldığında, seçilen kutunun değeri mouse'un bulunduğu pozisyona göre hesaplanarak return ile 'a' değişkenine aktarılıyor. Artık yüklenmek istenen utility isminin indisi belirlendiğine göre sıra geldi yükleme işlemine.

İlk olarak 'a' değişkeninin değerinin sıfırdan farklı olup olmadığını kontrol ediyoruz. Bu bize seçimin doğru yapılıp yapılmadığını veriyor. Eğer yapılmadıysa program sona eriyor.

Seçim doğru yapıldığı takdirde, quit() ile açılan Library'ler ve hafızalar terk ediliyor.

```
quit()
{
if(list)FreeMem(list,1000);
CloseLibrary(IntuitionBase);
CloseLibrary (GfxBase);
CloseLibrary(DosBase);
}
```

sonraki işlemler ise ekranı temizlemek, yüklenecek olan programın ismini ekrana yazmak, name değişkenine program ismini taşımak ve yüklemek.

Programın açıklaması burada sona eriyor. Bu program ile Amiga C'de basit bir Utility programının nasıl yapıldığını gördünüz.

Gelecek ay yeni örneklerle buluşmak üzere, hoşçakalın...

ENİS FOSFOROĞLU:
Bir Gönül İşi Olduğu İçin, Tiyatro Tutkunuyum...

1948 yılında sanatçı bir anne babadan doğdum. Taksim ilkokulu, Galatasaray Lisesi ve Ankara Devlet Konservatuarı tiyatro bölümü yüksek kısmını bitirdim. 1970 yılında devlet tiyatrosunda profesyonelliğim başladı. 7 yıl çalıştım. 1977 yılında istifa ettim. 1980 yılında İstanbul'a geldikten sonra özel tiyatromu kurdum. 1980 den beri bir süre salon problemleriyle boğuşarak, Kadıköy yakasında özel tiyatromu sürdürmekteyim.

Önce ekonomik şartlardan dolayı aşk mektubu ve şiir yazarken radyoya skeç yazmaya başladım. Bu tarafım öyle başladı ve gelişti. Yine 15 yıldır, radyoya televizyona skeçler yapıyorum. Radyo oyunları çevirdim. Televizyona "Siz Olsaydınız Ne Yapardınız", "Stüdyo 1", "Yoksa İzahı İşte Mizahı", "Müzik Mizah Forum ve son olarak "Karşı Karşıya" ve Teleon'da "İşte Karşı Karşıya". Oğlunun Bilgisayar ve özellikle Amiga tutkusuna cevap vermeye çalışan, genel anlamda klasik, fakat çağdaşlığı gençlerle birlikte yaşamayı seven bir Enis Fosforoğlu var. Kızım programımda sunuculuk yapıyor, onunda yayıncı olarak yetişmesini düşünüyorum. Medya dünyasına çok önem veriyorum. Bir gönül işi olduğu için ekonomik yanını hiç düşünmeden gerçek bir tiyatro tutkunuyum. Ve esas mesleğim tiyatro. Daha genç kitlelere seslenebilmek için televizyonculuğu uzun yıllardır sürdürmekteyim. Yaptığı işleri bir profesyonel gibi yapmaya çalışan, ama ruhunda bir amatörlük taşıyan bir sanatçıyım. Gençleri yetiştirmeyi seviyorum, zaman zaman kurslar açtım. Şu anda Üsküdar Belediyesi tarafından "Aitunizade Kültür Merkezi" adı altında açılan tiyatroda ilk biz "Kanlı Nigar 90" oyununu sergiliyoruz. Hayatı koşturarak dolu dolu yaşıyorum.

Bize olumlu ve olumsuz yanlarıyla Enis Fosforoğlu'nu anlatır mısınız ?

Bence fazla duygusal olmam en büyük olumsuzluğum. Olaylara mantık çerçevesinde yaklaşılmasını bildiğim halde duygusal yaklaşırım. Ani sinirlenirim, çok çabuk sinirimi unuturum. Bu çağda bu kadar duyguya yer olmadığını biliyorum. Ama ben daha başaramadım.

Enis Fosforoğlu'nun en büyük keyfi nedir ?

Çocuklarla geceleri Şama yapmak en büyük keyfimiz (Şama, Şamatanın kısaltılmışı)

Bu şamanın üzerine Eren'in çok maharetle oynadığı Amiga oyunlarına katılmakta geliyor. Ondan sonra teknolojiyi bırakıp vücut gücüne bağlı kareteler yapıyoruz. At yarışlarına gitmeyi de seviyorum. Bir de program yetiştirmece zorunluluğu olmazsa keyfine yazı yazmayı çok seviyorum.

Sanatın dışında uğraşınız varmı ?

Vaktim yok. Tiyatroculuğun dışında yazarlığı da deniyor, oynadığım oyunların tümünü ben yazıyorum. Bunun yanısıra arkadaşları yönetiyorum. Sanatçılığım dışında birşey yapmıyorum, yapamam da herhalde.

Tiyatro tutkunuzun geçmişi ne kadar eskiye dayanıyor ?

Annem Mualla Fırat, babam Renan Fosforoğlu şehir tiyatrosu sanatçılarıydı.

Onlar beni çocukluğumda hayvanat bahçesi yerine tiyatro kulislerine götürürlerdi. O kulis tozunu yutmak iyi birşey değildir. Bu işi yapmak için eğitimin şart olduğuna inandığımdan okuluma devam ettim.

Tiyatro, ne yazık ki şu anda geniş kitlelere seslenemediği için çağ dışı kalmış gibi görünüyor. Oysa tiyatro insan insana, vücut vücuda, sihir sihire, gözgöze yapılan ve hiçbir zaman modası geçmeyecek olan bir sanattır.

O tiyatronun sihiri beni çarpmıştır. Çünkü insana yönelik insan sevgisiyle ve insanları gözlemesiyle ilgili bir sanat.

Önemli olan tiyatroyu insanın yaşam biçimi haline getirebilmesi.

Herkesin tiyatrocu olması şart değil, ama tiyatrocu kadar iyi diksiyona sahip olmak, insanları tanımak, hayatı gözlemlemek de çok önemli.

Biz bir ara drama dersleri konmasına çalışmıştık. Belki Amiga Bilgisayarla ileride böyle programlar yaparız. Batıda drama dersleri var. Çocukların okullarda seçmeli olarak seçtiği avukat ya da doktor olacaksa, bu drama dersleri onlara faydalı oluyor. Belki ileride Amiga'ya programlarız herkes evinde tiyatro öğrenir.

Enis Fosforoğlu'nu kim güldürür ?

Çok ani şeylere gülerim, biçimsel güldürüleri sevmiyorum. Biçimsellik bana çağdaş gülmece gelmiyor. Batılılar artık durum komedisine gülüyor. Benim oyunculuk anlayışımda da o var. Hayatın sanatlaşması, terslikleri ekrana getirilmiş şekline gülüyorum. İnsanı anlatan tiplemeler ve insan dışı tiplemelerine gülmüyorum.

Bugünkü gençliği nasıl buluyorsunuz ?

Bugünkü gençliği biraz çeşitli buluyorum. Ulaşabildiğim ya da bana ulaşan öyle bir gençlik var ki, son derece çağdaş, bilgili, espirili, işte böyle gençlerle buluşuyorum. Ama bir gençlik var ki, şamata. Bu da gençliğin bir başka grubu. Eğitim yokluğu yüzünden, sanat sevgisi verilememiş.

Sanatta, tiyatroda ya da doğru yaşam biçicinde buluşamayan gençlik var ki, onları da kınamıyorum. Çünkü belli bir kültür politikası almamış yıllarca. Okullarda doğru yaşam politikası öğretilmiyor. İşte doğru yaşama biçimini önce çocuğa veren bir eğitim sistemi lazım.

Tiyatro tutkunu olan gençlere ne öğütlersiniz?

Tiyatro tutkunu olan gençlere, tiyatronun çok zor olduğunu söylerim. Keşke olmasalar daha iyi derim. Ama, mutlaka olmak istiyorlarsa onlarada yardım ederim. Gerçekten yaşamını adama mesleği. Özellikle ülkemizde çok para, hemen şöhret vaad etmeyen çileli bir meslek.

Çünkü "Artiz" olmak değil tiyatrocu olmak, bütün albenisine karşılık zordur. Herşeye rağmen olmak isteyenlerin de duygusunu eğitimle geliştirmesini, duygusuyla tekniğini birleştirmesini, bol gözlem yapmasını ve çok okumasını tavsiye ederim. Konservatuara gitmesini, gidemezse kendi başına bir eğitim çerçevesi içinde yetişmesini öğütlerim. Artık tiyatro "iki kalas bir heves" değil. Gönül koyması şart.

Sizin başarınızın sırrı nedir ?

Belli bir çizgi tutturdum, prensiplerimden Ödün vermedim. Aşırı şöhret ya da aşırı maddiyat uğruna inandığım şeyleri değiştirmedim.

Herşey bana biraz geç geldi. Ben 17 yaşımdan beri aynı çizgide bir Enis Fosforoğlu'yum. Ama hep maraton koştum, 100 metrelik basanlar düşünmedim. Çok parlak 100 metre koşup nefesim tükeneceğine hep iyi şeyler yapıp maraton koşmayı yeğledim. Hala da koşuyorum. Ve bir çıkış bir inişle bu piyasadan sahte bir kuyruklu yıldız gibi geçmek yerine bu piyasada doğru ışık veren ve hep var olan bir yıldız olmayı denedim.

Özel yaşamınızla, iş hayatınızı nasıl ayırıyorsunuz ?

Ayırmaya çalışıyoruz, eşimin basında fotoğraflarını göremezsiniz.. Benim işlerimin gizli kahramanı kendisidir. İdari işlerden pek anlamadığım için o konuda tek sorumludur. Eren ve Seren çok özel, efendi çocuklardır. Hem esprili hem de saygılıdırlar Kendi kendilerini iyi yetiştiriyorlar. Biz onlara belli bir sınır çizmedik. Bir de Amiga Bilgisayarların hayatımıza girmesi olumlu sayılırsa çocuklarımıza yeni bir heyecan getirdi.

Eren'in hayatında Amiga'nın çok önemli bir yeri var. Arkadaşına bile gitse elinde disketlerle gider.

Amiga'nın, çocukları yalnızlığa ittiği söylenir, ben buna katılmıyorum. Şöyle ki, eğer çocuğun hayatında ilgili, sevgi dolu bir anne baba yoksa, bilgisayar onu esir alıyor. Eren'in hayatında birçok şey varken bilgisayar da var. O yüzden bizim için böyle bir tehlike söz konusu değil. Çocuğun yerine koyacağı birşey yoksa, bilgisayarla birbirlerini esir aldıkları doğru. Ama bunu dengede tutmak için çocuğu birinin sevmesi, belli ilgi odakları lazım. O zaman hayatında bilgisayar bir güzellik olarak devam eder.

Dergimizi katı bir şekilde eleştirip, Amiga Bilgisayarla yaptıklarınızdan söz eder misiniz?

Derginizin beğenmediğim yanı, Eren'in ummadığım anda benden dergi ve disket masrafı olarak 50.000 Lira para istemesi. Tabii bu işin esprisi. Eren'in başardığı işleri izlemek büyük keyif.

Oradan Eren söze girip biz ne kadar eleştirmesini istesekte, büyük bir kararlılıkla dergimizi bol bol övüyor. Yalnız oyun açıklamalarının biraz daha basit dille ve tam çözüm olarak yazılmasından yana.

Teşekkürler Eren, teşekkürler Enis Fosforoğlu...

OKUR PROFİLİ SONUÇLARI

İşte sizlerden gelen 1210 adet okur profilinin sonuçları... Hepsini tek tek inceledik, değerlendirdik... Sonuçları aldığımızda, bütün yorgunluğumuzu unuttuk. İlginize teşekkür ederiz...

1. Cinsiyet:
Kadın **%29** Erkek **%71**

2. Eğitim durumu:
İlkokul %2 Ortaokul %29.3
Lise %44.3 Üniversite %24.4

3. Yabancı dil bilgisi:
İngilizce %63 Almanca %24
Fransızca %6 Yok %3
Diğer %4

4. Ele geçen aylık toplam gelir:
1.000.000 TL.dan az %23
1.000.000-3.000.000 arası %35
3.000.000-5.000.000 arası %23
5 000.000 TL.dan fazla %19

5. Amiga'dan başka kullandığınız bilgisayar var mı?
Evet **%12** Hayır **%88**

6. Amiga ile hangi çevre birimlerini kullanıyorsunuz?
Monitör %23 3.5 inç ilave %8
Harddisk %7 5.25 inç ilave %8
512 Ram %22 Grafik Tablet %5
Modem %5 Video Digitizer %5
Sound Digitizer%17

7. Printer kullanıyor musunuz?
Evet %14 Hayır %86

8. 6/7. sorulardaki birimlerden almayı düşündükleriniz varsa yazınız.
Printer %14 Monitör %17
Harddisk %13 3.5 inç ilave %11
512 Ram %9 5.25 inç ilave %11
Modem %11 Sound Digitizer%9
Grafik Tablet %5

9. Hangi marka disket kullanıyorsunuz?
Maxell-%55 3 M-%23 Sony-%22

10. Amiga'yı ne amaçla kullanıyorsunuz?
Proglamlama %27 Oyun %30
Grafik Animasyon %20 Eğitim %23

11. Aşağıdaki cihazlardan sahip olduklarınızı; ayrıca satın almayı planladıklarınızı işaretleyin:

	Sahibim	Düşünüyorum
Televizyon	%99.5	%0.5
Video	%75	%25
Video Kamera	%36	%64
Müzik Seti	%68	%32
Compact Disk	%42	%58
Fotoğraf Makinası	%76	%24
Klavyeli Çalgılar	%60	%40

12. Aşağıdaki taşıtlardan sahip olduklarınızı, ayrıca satın almayı planladıklarınızı işaretleyin:

	Sahibim	Düşünüyorum
Motorsiklet	%44	%56
Bisiklet	%51	%49
Otomobil	%44	%56
Diğer	%16	%84

13. Sigara kullanıyormusunuz?
Evet %15 Hayır %85

14. Ne tür ithal ürün kullanıyorsunuz?
Gıda %8 Kırtasiye %17
Beyaz Eşya%25 Elekt.Mut.Al. %17
Giyim %33
Kozmetik:
Parfüm %27 Deodorant %18
Şampuan %25 Cilt Bakımı %5
After Shave %21 Vücut Bakımı **%4**

15. Hangi amaçla seyahate çıkarsınız?
Tatil %76 İş Gezisi %14 Diğer %10

16. Seyahatlerinizi nasıl gerçekleştirirsiniz?
Tur organizasyonu %37
Özel %51 Diğer %12

17. Ne tür araçla seyahat etmeyi tercih ediyorsunuz?
Uçak %32 Gemi %13
Tren %16 Otobüs %27
Diğer (Otomobil, helikopter) %12

18. Pasaportunuz varmı?
Evet **%54** Hayır **%46**

19. Tasarruflarınızı ne şekilde değerlendirirsiniz?
Gayrimenkule yatırırım %8
Borsada oynarım %4
Altın alırım %12
Döviz alırım %33
Bankaya yatırırım %41
Diğer %2

20. Kredi kartınız var mı?
Evet %36 Hayır %64

21. Çek kullanıyor musunuz?
Evet %32 Hayır %68

22. Herhangibir sigortanız var mı?
Evet %62 Hayır %38

23. Hayır ise bir yıl içinde yaptırmayı düşünüyor musunuz?
Evet %51 Hayır %49

24. Herhangi bir sosyal klüp veya derneğe üye misiniz?
Evet %26 Hayır %74

25. Spor yapıyor musunuz?
Evet: Hayır %2
Futbol %55
Basketbol %23
Yüzme %20

26. Spor malzemelerinde hangi markayı tercih ediyorsunuz?
Adidas %59
Nike %26
Reebok %15

27. Günlük yaşamınızdaki giyiminizde hangi markayı tercih ediyorsunuz?
Lee %32
Lee Cooper %25
Levis %24
Adidas %19

28. TV seyrediyorsanız genellikle hangi kanalı izlersiniz?
Star %36 TV1 %21
Show %25 Teleon %18

29. TV seyrediyorsanız en çok ne tür programları izlersiniz?
Yabancı filmler %29
Yabancı diziler %25
Yabancı pop müzik %23
Spor/Naklen maç %23

30. Sinemayı seviyor musunuz?
Evet %93 Hayır %7

31. Filmi nerede izlemeyi tercih edersiniz?
Sinema %53 Video %47

32. Ne tür filmlerden hoşlanıyorsunuz?
Macera %39 Kurgu Bilim %36
Komedi %25

33. Düzenli gazete okur musunuz?
Evet: Hürriyet %56 Hayır %4
Sabah %34
Milliyet %6

34. Düzenli dergi okur musunuz?
Evet **%87** Hayır **%13**

35. Amiga Dünyası'nı okuma düzeniniz?
Sürekli alırım %73
Elime geçtikçe okurum %15
Diğer %12

36. Dergimizi ne zamandan beri alıyorsunuz?
Çıktığından bu yana %72
3 aydan beri %13
6 aydan beri %8
1 yıldan beri %7

37. Dergimizi okuduktan sonra ne yaparsınız?
Biriktiririm %80
Başkasına veririm • %14
Diğer %6

38. Dergimizi çevrenizde veya evinizde sizden başka kaç kişi okuyor?
1 kişi okuyor %32
3 kişiden fazla %25
Kimse okumuyor %21
2 kişi okuyor *%17
3 kişi okuyor %5

39. Dergimizin bir sayısını okumaya ne kadar zaman ayırıyorsunuz?
3 saatten fazla %8
1 gün %6
1 hafta %25
1 ay boyunca aralıklı %61

40. Dergimizi okumanızın sonucu olarak aşagıdakilerden hangisini gerçekleştirdiniz?
Yazılardan fikir alıp uyguladım %72
Bir ürün aldım %22
Diğer %6

41. Dergimizi kalite yönünden nasıl buluyorsunuz?
Yazılar İyi %81 Kötü %19
Fotoğraflar İyi %82 Kötü %18
Kağıt Kalite İyi %85 Kötü %15
Baskı İyi %82 Kötü %18
İtina İyi %85 Kötü %15

42. Dergimizde en beğendiğiniz bölümler?
Amiga Salatası %38
Grafik %24
Oyun Tanıtım %15
Reklamlar %13
Diller Derleyiciler %10

43. Dergimizde beğenmediğiniz bölümler?
Virüs %29
Kommodor abi %21
Röportaj %18
Resimli Roman %16
Donanım %16

44. Dergimiz hakkında genel düşünceleriniz nelerdir?
Çok İyi % 79
İy % 18
Fena değil % 3

45. Amiga'nız Teleteknik çıkışlı mı?
Evet %40 Hayır %60

46. Dergimizde yazılarımızın yayınlanmasını ister misiniz?
Evet %81 Hayır %19

ASSEMBLER'da

YENİ UFUKLAR

CEM GENCER

Selam! Bu ay dergiyi incelediyseniz bir eksikliği farketmiş olabilirsiniz. Bu ay, bu yazının uzunluğundan dolayı Amiga ve Assembler yazısı kaldırmak zorundaydım. Bu yüzden hepinizden özür dilerim. Ge^cek aya da Amiga ve Assembler yazısını uzun tutarak, Gelişmiş Assembler'ı bir aylığına yazmayacağım.

Bu ay verdiğim programı yavaş yavaş devam ettirerek ufak çapta bir oyunu nasıl hazırlayabileceğimiz! yakından göreceğiz. Fakat araya da bazı örnekler sokacağım. Bu yüzden, oyun program lamasını merak eden arkadaşlar bir an önce verdiğim programı yazıp kaydetsinler. Bu örnek 16 renkli sprite'ların nasıl oluşturulacağını anlamanız açısından bir hayli faydalı. Program. ekrana iki adet 16 renkli sprite getiriyor ve bunlarla bir animasyon yapıyor.

Programı çalıştırdığınızda dikkatinizi çeken birşey oldu mu? Ekranda bir adet 16 renkli 32 piksel genişliğinde sprite var! Bu sizi aldatmasın, aslında 32 piksellik sprite diye birşey yok. Ama iki sprite'ı yanyana bitiştirir ve programınız sayesinde de bunların devamlı yanyana kalmasını sağlarsanız, aynı sonucu elde edebilirsiniz. Benim vermiş olduğum programda 0 ve 1 numaralı sprite'lar ilk 16 renklik sprite'ı oluşturmak için kullanılmış durumda. 2 ve 3 numaralı sprite'lar ise sağ yarıyı oluşturan 16 renkli sprite'lar. Programımda 15 değişik sprite görüntüsü kullandım. Bunlar belli zaman aralıklarıyla peşpeşe gösterince bir animasyon elde edilmekte. Grafikler için bu arada Tunç DİNDAŞ'a da teşekkürler. Aslında bu grafikleri bir demoda bob olarak kullanmayı planlıyordum; fakat düşündüğüm demonun aynısını başkaları yapmış. Her neyse, programımıza dönelim. Sprite animasyonunu yapmak için ben var olan iki yöntemden ikincisini seçtim. Bu bana daha düzenli gibi gelmekte. Aslında ikisi arasında pek fark yok:

1. Her seferinde copper listesinde sprite'lann adreslerini gösteren değerleri değiştirebiliriz.

2. Copper listesine sprite adresi olarak boş bir buffer adresini yazabiliriz. Daha sonra da programımızda bu boş buffer'a hafızada data olarak bulunan sprite görüntülerini kopyalarız. Bu kopyalama işlemi için de dilersek blitter'ı, dilersek de 68000'i kullanabiliriz.

Ben, çoğunuzun daha blitter'ı kullanmasını bilmediğini varsayarak 68000 yardımıyla kopyalamayı kullandım. Bu arada belirteyim, 1. yöntem ikinciden çok çok daha hızlıdır. Dört sprite adresini copper listesine move.w komutları yardımıyla yazmak pek zaman almaz. Çok hızlı sprite animasyonları istendiğinde bu ilk yöntem daha faydalı olacaktır.

Sprite datalarını IFFMaster programını kullanarak data satırları haline çevirdim. Bu şekilde istediğiniz sprite animasyonunu bu programa koyabilirsiniz. Tek gereken şey, sprite'ları Deluxe Paint yardımıy-la çizilmesi Unutmayın, sprite'lar 16'şar pixel olarak kaydedilmekte.

Şimdi dilerseniz, 16 renkli sprite'lar hakkında biraz teorik bilgi vereyim. Bu tur sprite'lar. ikili sprite gruplarının üstüste birleştirilmesinden oluşmakta. Bu durumda sprite sayısı yarıya düşer. Fakat dilediğiniz ikili sprite grubunu 16 renkli ya da normal olarak tanımlayabileceğinizden sadece kullandığınız 16 renkli sprite adedinin iki katı kadar sprite'ı harcamış olacaksınız. Diğer sprite'ları da dilediğiniz gibi kullanmakta özgürsünüz. 16 renkli sprite'larda birinin üstte, birinin de onun altında olması gerekmekte. Sprite öncelik sıralamasına göre düşük numaralı sprite her zaman üstte gözüktüğünden, bu durumda çift numaralı (even) sprite her zaman ikili gruptaki kardeşinin üstünde gözükür.

Gelelim işin en kafa yorucu yönüne; sprite üzerindeki piksel kodlarının belirlenmesine. 16 renkli sprite'ları aslında 4 bitplane'li 16 piksel genişliğinde resim ekranları olarak görebiliriz. Normal bitplane'lerde olduğu gibi, sprite bitplane'lerinde bir biti 1 konumuna geçirirseniz, bir renk seçmiş olursunuz. Buna göre dilediğiniz bitleri açıp kapayarak her piksele ait renk numarasını belirleyebilirsiniz. Çift numaralı sprite her zaman tek numaralının üzerinde gözükeceğinden, bu sprite'daki bitler renk kodunun sol yansını belirler. Tek numaralı sprite bitleri ise sağ yarıyı belirler. Bu şekilde 16 rengin hepsini de kullanmak mümkün.

Son olarak da iki sprite'ı birleştirmek için Sprite Attachment flag'ım set ediyoruz. Sprite ikilimizden tek numaralı olanı sayesinde, bu flag'ı açıp kapayabiliriz. İkinci sprite kontrol word'unun alt byte'ında 7. biti set ederek ($80 ile OR'layın!) iki sprite'ı birbirine kolaylıkla bağlayabiliriz.

16 renkli sprite teorisi bu kadardı. Nasıl, o kadar da zor değil, değil mi? Ehh, 16 renkli sprite'ı da öğrendiğimize göre gelecek yazımızda (iki ay sonra!) biraz da joystick'le sprite kontrolüne geçebiliriz. Unutmayın; bundan sonra göstereceğim örnekleri bu ay vermiş olduğum programa ekleyerek göreceğimizden, bu örneği mutlaka yazın. İki ay sonra bu köşede tekrar görüşmek üzere hoşçakalın...

```
; >  GELİŞMİŞ ASSEMBLER <
; > SPRITE DEMONSTRASYON <
; >       PROGRAMI 05       <
; >    byCemGENCER-1992     <

Q:
movem.l     d0-d7/a0-a6,-(a7)
bsr.b       Init

Loop:
cmp.b       #$ff,$dfP006
bne.b       Loop

bsr.w       CopySprites

Mouse:
btst        #6,$bfe001
bne.s       Loop
bra. w      Fin

Fin:
move.l      GfxBase,a0
add.l       #50,a0
move.l      OldCopper,(a0)
move.l      4,a6
jsr         -138(a6)
movem.l     (a7)+,d0-d7/a0-a6
rts

Init:
move.l      4,a6
jsr         -132(a6)
lea         GfxName,a1
jsr         -408(a6)
move.l      d0,GfxBase
move.l      d0,a0
move.l      50(a0),OldCopper
move.l      #NewCopper,50(a0)
bsr.b       CreateSprites
rts

CreateSprites:
lea         NewCopper,a0
move.l      #Sprite0,d0
move.l      #Sprite0,d1
swap        d1
and.l       #$ffff,d0
and.l       #$ffff,d1
move, w     d1,6(a0)
```

```
move, w     d0,10(a0)

move.l      #Spritel,d0
move.l      #Spritel,d1
swap        d1
and.l       #$ffff,d0
and.l       #$ffff,d1
move, w     d1.l4(a0)
move.w      d0,18(a0)

move.l      #Sprite2,d0
move.l      #Sprite2,d1
swap        d1
and.l       #$ffff,d0
and.l       #$ffff,d1
move.w      d1,22(a0)
move.w      d0,26(a0)

move.l      #Sprite3,d0
move.l      #Sprite3,d1
swap        d1
and.l       #$ffff,d0
and.l       #$ffff,d1
move.w      d1,30(a0)
move.w      d0,34(a0)
rts

CopySprites:
move.l      Count,d0
add.l       #1.d0
move.l      d0,Count
cmp.l       #20,d0
beq.b       OK
rts

OK:
move.l      #0,Count
lea         Sprite0Table,a0
lea         Sprite ITableal
lea         Sprite2Table,a2
lea         Sprite3Table,a3
move.l      SpriteNumber,d0
mulu        #4,d0
move.l      (a0,d0),a0
move.l      (al,d0),al
move.l      (a2,d0),a2
move.l      (a3,d0),a3
lea         Sprite0,a5
lea         Sprite2,a6
move.l      #31,d7
SprCopy:
        move.l      (a0)+,0(a5)
        move.l      (al)+,256(a5)
        move.l      (a2)+,0(a6)
        move.l      (a3)+,256(a6)
        add.l       #4,a5
        add.l       #4,a6
        dbf         d7,SprCopy
        add.l       #1,SpriteNumber
        move.l      SpriteNumber,d0
        cmp.l       #15,d0
        beq.b       D0Zero
        rts

D0Zero:
move.l      #0,SpriteNumber
rts

NewCopper:
dc.w        $0100,$ 1200
dc.w        $0120,$0000,$0122,$0000
dc.w        $0124,$0000,$0126,$0000
dc.w        $0128,$0000,$012a,$0000
dc.w        $012c,$0000,$012e,$0000
dc.w        $0102,$0000,$0104,$0000
dc.w        $0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w        $008e,$2c81,$0090,$2ccl
dc.w        $0180,$0000,$0182,$0000
dc.w        $01a0,$0000,$01a2,$0fff
dc.w        $01a4,$0ff0,$01a6,$0f00
dc.w        $01a8,$0c00,$01aa,$0900
dc.w        $01ac,$0700,$01ae,$0400
dc.w        $01b0,$00b6,$01b2,$00dd
dc.w        $01b4,$00af,$01b6,$007c
dc.w        $01b8,$000f,$01ba,$070f
dc.w        $01bc,$0c0e,$01be,$0c08
dc.w        $00e0,$0004.S00c2.$0000
dc.w        $ffff,$fffe

GfxName:    dc.b    'graphics.library',0,0
GfxBase:    dc.l    0
OldCopper:  dc.l    0
SpriteNumber: dc.l  0
Count       dc.l    0

Sprite0:    blk.b   256.0
Sprite 1:   blk.b   256,0
Sprite2:    blk.b   256.0
Sprite3:    blk.b   256,0

Sprite0Table:
del     Spr01Le,Spr02Le,Spr03Le,Spr04Le,Spr05Le
del     Spr06Le,Spr07Le,Spr08Le,Spr09Le,Spr10Le
del     Spr11Le,Spr12Le,Spr13Le,Spr14Le,Spr15Le
Sprite 1 Table:
del     Spr01Lo,Spr02Lo,Spr03Lo,Spr04Lo,Spr05Lo
del     Spr06Lo,Spr07Lo,Spr08Lo,Spr09Lo,Spr10Lo
del     Spr11Lo,Spr12Lo,Spr13Lo,Spr14Lo,Spr15Lo
Sprite2Table:
del     Spr01Re,Spr02Re,Spr03Re,Spr04Re,Spr05Re
del     Spr06Re,Spr07Re,Spr08Re,Spr09Re,Spr10Re
del     Spr11Re,Spr12Re,Spr13Re,Spr14Re,Spr15Re
Sprite3Table:
del     Spr01Ro,Spr02Ro,Spr03Ro,Spr04Ro,Spr05Ro
del     Spr06Ro,Spr07Ro,Spr08Ro,Spr09Ro,Spr10Ro
del     Spr11Ro,Spr12Ro,Spr13Ro,Spr14Ro,Spr15Ro

Spr01Le:
dc.w $7080,$9100
dc.w $0000,$0000,$0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$001F,$0030,$0070
dc.w $0011,$00FF.$002E,$01DE,$0174,$038C,$02AC,$02DC
dc.w $02D8.$06F8,$05F0,$05F0,$0580,$0580,$0500,$0500
dc.w $0500,$0500.$0400.$0400,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w $0000,$0400.$0000.$0000,$0100,$0200,$0080,$0100
dc.w $0040$_5$$0080.$0033.$0043,$000F,$0010,$0000,$0000
dc.w $0000.$0000.$0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w $0000,$0000
Spr01Lo:
dc.w $7080.S9180
dc.w S0000.$0000,$0000.S0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w S0000.S0000.$0000.S0000,$0010,$0000,$0040,$0000
dc.w $00bF,$0000,$017E,$0000,$02DC,$0000,$00FC,$0000
dc.w $04F8,$0000,S01F0.$0000,$0180,$0000,$0100,$0000
dc.w S0100.$0000.$0000.$0000,$0400,$0000,$0400,$0000
dc.w $0600,$0000,$0200,$0000,$0300,$0000,$0180,$0000
dc.w $00C0,$0000,$0073,$0000,$001 F,$0000,$0000,$0000
dc.w $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$00(K),$0000
dc.w $0000,$0000
Spr01Re:
dc.w $7088,$9100
dc.w $0000.$0000.$0000.$0000.$0000.$0000.$0000.$0000
```

```
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$C000,$D000,$0000,$0400
dc.w    $C000,$C200,$0200,$0100,$0100,$0080,$0080,$0000
dc.w    $0080,$0040,$0040,$0000,$0040,$0000,$00C0,$0080
dc.w    $00C0,$0080,$0040,$0080,$01C0,$0100,$02C0,$0300
dc.w    $0480,$0640,$0980,$0D00,$1500,$1E80,$2200,$3500
dc.w    $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$1000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr0IRo:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$3000,$0000,$1C00,$0000
dc.w    $C600,$0000,$0300,$0000,$0180,$0000,$0080,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$0040,$0000,$0040,$0000,$00C0,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$00C0,$0000,$01C0,$0000,$03C0,$0000
dc.w    $07C0,$0000,$0E80,$0000,$1980,$0000,$3B00,$0000
dc.w    $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr02Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$00 0,$0000,$0000,$000F,$001 F,$0030,$0070
dc.w
001 F,$00FF,$002E,$01 DE,$0174,$038C,$02AC,$02DC
dc.w    $02D8,$06F8,$05F0,$05F0,$0580,$0580,$0500,$0500
dc.w    $0500,$0500,$0400,$0400,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0400,$0000,$0000,$0100,$0200,$0080,$0100
dc.w    $0040,$0080,$0033,$0043,$000F,$00I0,$0000,$0000
dc.w    $0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,50000
Spr02Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0010,$0000,$0040,$0000
dc.w    $00BF,$0000,$017E,$0000,$02DC,$0000,$00FC,$0000
dc.w    $04F8,$0000,$01F0,$0000,$0180,$0000,$0100,$0000
dc.w    $0100,$0000,$0000,$0000,$0400,$0000,$0400,$0000
dc.w    $0600,$0000,$0200,$0000,$0300,$0000,$0180,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$0073,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr02Re
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$C000,$D000,$0000,$0400
dc.w    $C000,$C200,$0200.$0100.#0100,$0080.$0080,$0000
dc.w    $0080.$0040.$0040,S0000,$0040,$0000,$00C0,$0080
dc.w    $00C0,$0080,$0040.$0080,$1C00,$0100,$02C0,$0300
dc.w    $0480,$0640,$0980,$0D00,$1500,,$1E80,$2200,$3500
dc.w    $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$1000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr02Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$3000,$0000,$1C00,$0000
dc.w    $C600,$0000,$0300,$0000,$0180,$0000,$0080,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$0040,$0000,$0040,$0000,$00C0,$0000
de w    $00C0,$0000,$00C0,$0000,$01C0,$0000,$03C0,$0000
dc.w    $07C0,$0000,$0E80,$0000,$1980,S0000,$3B00,$0000
dc.w    $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr03Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$001 F,$0030,$0070
dc.w    $001 F,$00FF,$002E,$01 DE,$0174,$038C,$02AC,$02DC
dc.w    $02D8,$06F8,$05F0,$05F0,$0580,$0580,$0500,$0500
dc.w    $050E,$0509,$043C,$0420,$0038,$0008,$0030.S0010
dc.w    $0038,$0428,$0018,$0010,$0138,$0220,$00F8.S0108
dc.w    $0040,$0080,$0033,$0043,$000F,$0010,$0000,S0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr03Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0010,$0000,$0040,$0000
dc.w    $00BF,$0000,$017E,$0000,$02DC,$0000,$00FC,$0000
dc.w    $04F8,$0000,$01F0,$0000,$0180,$0000,$0100,$0000
dc.w    $010F,$0000,$003C,$0000,$0438,$0000,$0430,$0000
dc.w    $0638,$0000,$0218,$0000,$0338,$0000,$01 F8,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$0073,$0000,$001 F,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr03Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000.$0000,$C000,$D000,$0000,$0400
dc.w    $C000,$C200,$0600,$0500,$0F00,$0A80,$1C80,$1400
dc.w    $1880,$0840,$1C40,$1400,$0E40,$0A00,$06C0,$0480
dc.w    $8EC0,$8A80,$5C40,$6480,$01 C0,$0100,$02C0,$0300
dc.w    $0480,$0640,$0980,$0D00,$1500,$1E80,$2200,$3500
dc.w    $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$1000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr03Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$3000,$0000,$1C00,$0000
dc.w    $C600,$0000,$0700,$0000,$0F80,$0000,$1C80,$0000
dc.w    $18C0,$0000,$1C40,$0000,$0E40,$0000,$06C0.$0000
dc.w    $8EC0,$0000,$7CC0,$0000,$01C0,$0000,$03C0.$0000
dc.w    $07C0,$0000,$0E80,$0000,$ 1980,$0000,$3B00,$0000
dc.w    $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000.$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr04Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$001F,$0030,$0070
dc.w    $001F,$00FF,$002E,$01DE,$0174,$038C,$02AC,$02DC
dc.w    $02D8.$06F8,$05D0,$05B0,$0580,$0500,$0581,$0501
dc.w    $05C0,$0541,$04E1,$04A0,$0071,$0050,$0039,$0029
dc.w    $0018,$0410,$0078,$0048,$01F0,$0210,$0080,$0100
dc.w    $0040,$0080,$0033,$0043,$000F,$0010,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr04Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0010,$0000,$0040,$0000
dc.w    $00BF,$0000,$007E,$0000,$02DC,$0000,$00FC,$0000
dc.w    $04F8,$0000,$01F0,$0000,$0180,$0000,$0181.$0000
dc.w    $01C1,$0000,$000E1,$0000,$0471,$0000,$0439,$0000
dc.w    $0618,$0000,$0278,$0000,$03F0,$0000,$0180,$0000
dc.w    $00C0,$0000,$0073,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr04Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$C000,$D000,$0000.$0400
dc.w    $D800,$D200,$3A00,$2900,$3100,$1080,$6080,$4000
dc.w    $6080,$2040,$7040,$5000,$3840,$0800,$3CC0.$2480
dc.w    $0CC0,$0880,$1C40,$1080,$BDC0,$A500,$FAC0.S0B00
dc.w    $0480,$0640,$0980,$0D00,$1500,$1E80,$2200,$3500
dc.w    $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$1000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
```

```
SprtMRo:
dc.w   $7088,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$3000,$0000,$1C00,$0000
dc.w   $DE00,$0000,$3B00,$0000,$3180,$0000,$6080,$0000
dc.w   $60C0,$0000,$7040,$0000,$3840,$0000,$3CC0,$0000
dc.w   $0CC0,$0000,$1CC0,$0000,$BDC0,$0000,$FBC0,$0000
dc.w   $07C0,$0000,$0E80,$0000,$ 1980,$0000,$3B00,$0000
dc.w   $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr05Le:
dc.w   $7080,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$001F,$0030,$0070
dc.w   $001 F,$00FF,$002E,$01 DE,$0174,$038C,$02AC,$02DC
dc.w   $02D8,$06F8,$05F0,$05F0,$0581,$0581,$0500,$0507
dc.w   $0506,$050F,$0408,$041A,$0000,$0016,$0000,$0034
dc.w   $0028,$046C,$0060,$01F8,$0080,$02F0,$0080,$0080
dc.w   $0040,$008Ö,$0033,$0043,$000F,$0010,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr05Lo:
dc.w   $7080,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0010,$0000,$0040,$0000
dc.w   $00BF,$0000,$017E,$0000,$02DC,$0000,$00FC,$0000
dc.w   $04F8,$0000,$01F0,$0000,$0181,$0000,$0107,$0000
dc.w   $010F,$0000,$001A,$0000,$0416,$0000,$0434,$0000
dc.w   $066C,$0000,$03F8,$0000,$02F0,$0000,$0080,$0000
dc.w   $00C0,$0000,$0073,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr05Re:
dc.w   $7088,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000),$0000.$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$C000,$D000,$0000,S0400
dc.w   $C000,$C800,$0C00,$3F00,$2900,$6C80,$3080,$7800
dc.w   $2080,$F040,$4040,$E000,$4040,$C000,$00C0,$C080
dc.w   $80C0,$8080,$0040,$0080,$01C0,$0100,$02C0,$0300
dc.w   $0480,$0640,$0980,$0D00,$1500,$1E80,$2200,$3500
dc.w   $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$ 1000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr05Ro:
dc.w   $7088,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$3000,$0000,$1C00,$0000
dc.w   $C800,$0000,$3F00,$0000,$6D80,$0000,$7880,$0000
dc.w   $F0C0,$0000,$E040,$0000,$C040,$0000,$C0C0,$0000
dc.w   $80C0,$0000,$00C0,$0000,$01C0,$0000,$03C0,$0000
dc.w   $07C0,$0000,$0E80,$0000,$ 1980,$0000,$3B00,$0000
dc.w   $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr06Le:
dc.w   $7080,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$001 F,$0030,$0071
dc.w   $001 D,$00FF,$002C,$01 DE,$0174,$038E,$02AC,$02DE
dc.w   $02D8,$06FA,$05F0,$05F2,$0580,$0582,$050A,$050E
dc.w   $0504,$053C,$0401,$0421,$0028,$006F,$0040,$00CC
dc.w   $0090,$0598,$0220,$0230,$00C0,$00E0,$0080,$0100
dc.w   $0040,$0080,$0033,$0043,$000F,$0010,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr06Lo:
dc.w   $7080,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0010,$0000,$0041,$0000
dc.w
$00BF,$0000,$017E,$0000,$02DE,$0000,$00FE,$0000
dc.w   $04FA,$0000,$01F2,$0000,$0182,$0000,$010E,$0000
dc.w   $013C,$0000,$0021,$0000,$046F,$0000,$04CC,$0000
dc.w   $0798,$0000,$0230,$0000,$00E0,$0000,$0180,$0000
dc.w   $00C0,$0000,$0073,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr06Re:    .
dc.w   $7088,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$2000,$B000,$A000,$BC00
dc.w   $4800,$7A00,$1200,$7100,$A100,$E080,$0080,$8000
dc.w   $0080,$8040,$0040,$8000,$0040,$8000,$00C0,$8080
dc.w   $40C0,$C080,$8040,$C080,$81C0,$A100,$02C0,$A300
dc.w   $2480,$B640,$5180,$DD00,$2500,$6E80,$0200,$6D00
dc.w   $4800,$7E00,$6000,$9000,$E000,$ 1000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr06Ro:
dc.w   $7088,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$B000,$0000,$BC00.$0000
dc.w   $7E00,$0000,$7300,$0000,$E 180,$0000,$8080,$0000
dc.w   $80C0,$0000,$8040,$0000,$8040,$0000,$80C0,$0000
dc.w   $C0C0,$0000,$C0C0,$0000,$A1C0,$0000,$A3C0,$0000
dc.w   $B7C0,$0000,$DE80,$0000,$6980,$0000,$6B00,$0000
dc.w   $7E00,$0000,$F000,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr07Le:
dc.w   $7080,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$000E,$001 F,$0030,$0073
dc.w   $001 D,$00FF,$002B,$01 DF,$0173,$038F,$02A7,$02DE
dc.w   $02D6,$06FE,$05F7,$05FF,$0586,$059F,$0435,$07E6
dc.w   $07FE,$07FF,$07FF,$07FF,$07FE,$07FE,$07FF,$07FE
dc.w   $07FE,$07FF,$03FD,$03FF,$03F8,$03FE,$01 F0,$01 FC
dc.w   $00E0,$00F0,$0063,$0053,$000F,$0010,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr07Lo:
dc.w   $7080,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0011 ,$0000,$0043,$0000
dc.w   $00BF,$0000,$017F,$0000,$02DF,$0000,$00FF,$0000
dc.w   $04FF,$0000,$01 FE,$0000,$019E,$0000,$03F8,$0000
dc.w   $07FE,$0000,$07FE,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w   $07FF,$0000,$03FF,$0000,$03FE,$0000,$01 FC,$0000
dc.w   $00F0,$0000,$0073,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr07Re:
dc.w   $7088,$9100
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$F000,$F000,$FC00,$FC00
dc.w   $FE00,$FE00,$FF00,$FF00,$FF80,$FF80,$FF80,$FF80
dc.w   $FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$5FC0,$CF80
dc.w   $FE00,$FFC0,$F840,$FF80,$E1C0,$FD00,$02C0,$F300
dc.w   $0480,$8640,$0980,$0D00,$1500,$1E80,$2200,$3500
dc.w   $4C00,$6A00,$7800,$8400,$E000,$1000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000
Spr07Ro:
dc.w   $7088,$9180
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w   $0000,$0000,$0000,$0000,$7000,$0000,$FC00,$0000
dc.w   $FE00,$0000,$FF00,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000
dc.w   $FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$3FC0,$0000
dc.w   $FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FDC0,$0000,$F3C0,$0000
dc.w   $87C0,$0000,$0E80,$0000,$1980,$0000,$3B00,$0000
dc.w   $7600,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
```

```
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr08Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0200,$0200,$00 1F,$021F.S027F$007F
dc.w    $00FF,$00FF,$2ABF,$327F,$01FF,$01FF,$03FF,$01FF
dc.w    $05FF,$07FF,$07FF,$07FF,$07FF.$07FF,$07FE,$07FF
dc.w    $07EA,$07F3,$07FE,$07FF,$07FFS07FF,$07FF,$07FF
dc.w    $07FF,$07FF,$03FF,$03FF,$03FF,$03FF,$0 1 F7,$01FF
dc.w    $00FF,$00F7,$0077,$0077.$00AA,$00C930000,$0000
dc.w    $0008,$0000,$0000,$0008.$0008,$0008,$0000.S0000
dc.w    $0000,$0000
Spr0SLo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0200,$0000,$021 F,$0000,$027F,$0000
dc.w    $02FF,$0000,$3DFF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FC,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000,$01FF,$0000
dc.w    $00FF,$0000,$007F,$0000,$00F7,$0000,$0008,$0000
dc.w    $0008,$0000,$0008,$0000,$0008,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr08Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0{)00,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$F080,$F080,$FC00,$FC80
dc.w    $FFA0,$FF60,$FF00,$FF80,$FF80,$FF80,$7F80,$FFC0
dc. w   $FFC0,$7FC0,$7FC0),$7FC0),$FFC0,$FFC0.$ FFC0
dc.w    $ABC0,$67C0,$3FC0,$FFC0,$FFC0,$7FC0,$7FC0
dc.w    $FEC0,$7FC0,$7F80,$FE80,$FE80,$FE80,$F550,$F930
dc.w    $FE00.$FE00,$FD00,$FC00.$F000,$F100,$0100,$0100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr0XRo:
dc.w    $7088,59180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$'0000,$0000,$0000,$F080,$0000,$FC80,$0000
dc.w    $FFE0,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000
dc.w    $FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$7FC0,$0000,$7FC0,$0000
dc.w    $1FC0,$0000,$7FC0,$0000,$7FC0,$0000,$FFC0,$0000
dc.w    $FFC0,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000,$FEF0.$0000
dc.w    $FF00,$0000,$FD00,$0000,$F100,$0000,$0100,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr09Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0100,$0100,$001 F,$011 F,$057F,$06FF
dc.w    $00FD,$01 FF,$01FA,$01FD,$03FD,$03FF,$03FF,$03FF
dc.w    $07FF,$07FF,$07FB,$07FF,$07F5,$07FB,$07FB,$07FF
dc.w    $07FF,$07FF,$077F,$07FF,$06BF,$077F,$077F,$07FF
dc.w    $07FB,$07FF,$03F5,$03FB,$03FB,$03FF,$01FF,$01FF
dc.w    $00FF,$00FF,$007F,$007F,$011 F,$011 F,$0000,$0100
dc.w    $0540,$06C0,$0000,$0100,$0100,$0100,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr09Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0100,$0000,$011F,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $01FF,$0000,$01FF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000,$01 FF,$0000
dc.w    $00FF,$0000,$007F,$0000,$011 F,$0000,$0100,$0000
dc.w    $07C0,$0000,$0100,$0000,$0100,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr09Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$F000,$F000,$FC00,$FC00
dc.w    $FE00,$FE00,$F700,$FF00,$EB80,$F780,$F780,$FF80
dc.w    $FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FF00,$FFC0
dc.w    $DFC0,$FFC0,$AF40,$DFC0,$DEA0,$FF60,$FF40,$FFC0
dc.w    $FFC0,$FFC0,$FF80,$FF80,$FF80,$FF80,$FF00,$FF00
dc.w    $FE00,$FE00,$EC00,$FC00,$D400,$EC00,$0000,$1000
dc.w    $1000,$1000,$0000,$0000,$0000,$0000.$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr09Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$000a$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000.$0000,$0000,$F000.$0000,$FC00,$0000
dc.w    SFE00.$0000,$FF00,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000
de w    $FFC0^0000,$FFC0.S0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000
dc. w   $FFC0,$0000,FFC0,$0000,$FFE0.$0000,$FFC0,$0000
dc.w    $FFC0.$0000.SFF80,$0000,$FF80,$0000.$FF00,$0000
dc.w    $FE00.$0000,$FC00,$0000,$FC00,$0000,$1000,$0000
lew     $1000,$0000.$0000,S0000,$0000.$0000.$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr10Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000.$0000,$0000.$0000,40000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000.$001F,$001F,$007F.$007F
dc.w    $00FF,$00FF,$01F7,$01FF,$03EB,$03F7.$03F7.$03FF
dc.w    $07FF,$07FF,$07FF,$07FF,$07FK$07FF,$07FF,$07FF
dc.w    $07BF,$07FF,$075F,$07BF,$07BF,$07FF,$07FD,$07FF
dc.w    $07FA,$07FD,$03FD,$03FF,$03FF,$03FF,$01FF,$01FF
dc.w    $00FF,$00FF,$007F,$007F,$001 F,$001 F,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr10Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000.$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$001F,$0000,$007F,$0000
dc.w    $00FF,$0000,$01FF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000,$07FF,$0000
dc.w    $07FF,$0000,$03FF,$0000,$03FF,$0000.$01FF,$0000
dc.w    $00FF,$0000,$007F,$0000,$001F,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000.$0000
dc.w    $0000,$0000
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000.$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$FC00.$FC00
dc.w    $FE00,$FE00,$FF00,$FF00,$FF80,$FF80,$FF80,$FF80
dc,w    $FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$DFC0,$FFC0,$AFC0,$DFC0
dc.w    $DFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0,$FFC0
dc.w    $FFC0,$FFC0,$FF80,$FF80,$FF80,$FF80,$FF00,$FF00
dc.w    $FE00,$FE00,$FC00,$FC00,$F000,$F000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr10Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$F000,$0000,$FC00,$0000
dc.w    $FE00,$0000,$FF00,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000
dc.w    $FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000
dc.w    $FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000,$FFC0,$0000
dc.w    $FFC0,$0000,$FF80,$0000,$FF80,$0000,$FF00,$0000
dc.w    $FE00,$0000,$FC00,$0000,$F000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr11Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0003,$0003
dc.w    $000F,$000F,$001F,$001F,$003F,$003F,$003F,$003F
dc.w    $007F,$007F,$007F,$007F,$007F,$007F,$007F,$007F
dc.w    $007F,$007F,$003F,$003F,$003F,$003F,$001F,$001F
dc.w    $000F,$000F,$0003,$0003,$0000,$0000,$0000,$0000
```

```
dc.w    $0000,$0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr11Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,S0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0003,$0000
dc.w    $000F,$0000,$001 F,$0000,$003F,$0000,$003F,$0000
dc.w    $007F,$0000,$007F,$0000,$007F,$0000,$007F,$0000
dc.w    $007F,$0000,$003F,$0000,$003F,$0000,$001F,$0000
dc.w    $000F,$0000,$0003,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr11Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000.$0000,$0000,$0000,$E000,$E000
dc.w    $FB00,$F800,$FC00,$FC00,$FE00,$FE00,$FE00.$FE00
dc.w    $FF00,$FF00,$FF00,$FF00,$FF00,$FF00,$FF00,$FF00
dc.w    $FF00,$FF00,$FE00,$FE00,$FE00.$FE00,$FC00,$FC00
dc.w    $F800,$F800,$E000,$E000,$0000.$0000.$0000.,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,S0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,S0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr11Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$E000,$0000
dc.w    $F800,$0000,$FC00,$0000,$FE00,$0000,$FE00,$0000
dc.w    $FF00,$0000,$FF00,$0000,$FF00,$0000,$FF00,$0000
dc.w    $FF00,$0000,$FE00,$0000,$FE00,$0000,$FC00,$0000
dc.w    $F800,$0000,$E000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr12Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000.S0000,S0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,S0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0003,$0003,$000F,$000F
dc.w    $000F,$000F,$001F,$001F,$001F,$001F,$001F,$001F
dc.w    $000F,$000F,$000F,$000F,$0003,$0003,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr12Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0003,$0000,$000F,$0000
dc.w    $000F,$0000,$001F,$0000,$001F,$0000,$001F,$0000
dc.w    $000F,$0000,$000F,$0000,$0003,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr12Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$8000,$8000,$E000,$E000
dc.w    $E000,$E000,$F000,$F000,$F000,$F000,$F000,$F000
dc.w    $E000,$E000,$E000,$E000,$8000,$8000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr12Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$8000,$0000,$E000,$0000
dc.w    $E000,$0000,$F000,$0000,$F000,$0000,$F000,$0000
dc.w    $E000,$0000,$E000,$0000,$8000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr13Le:
dc.w    $7080.$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.u    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0001,$0001,$0002,$0003,$002A,$0033,$0002,$0003
dc.w    $0001,$0001,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    S0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr13Lo:
dc.w    S7080.$9180
dc.w    S0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0001,$0000,$0003,$0000,$003C,$0000,$0003,$0000
dc.w    $0001,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr13Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $8000,$8000,$0000,$8000,$8000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $C000,$C000,$2000,$E000,$AA00,$6600,$2000,$E000
dc.w    $C000,$C000,$0000,$0000,$8000,$0000,$0000,$8000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr13Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $8000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000
dc.w    $4000,$0000,$6000,$0000,$1E00,$0000,$6000,$0000
dc.w    $4000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr14Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$000A,$000C,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr14Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$000F,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
```

```
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr14Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$8000,$8000,$0000,$8000
dc.w    $8000,$0000,$0000,$0000,$A800,$9800,$0000,$0000
dc.w    $8000,$0000,$0000,$8000,$8000,$8000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr14Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$000Ü,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000
dc.w    $8000,$0000,$8000,$0000,$7800,$0000,$8000,$0000
dc.w    $8000,$0000,$8000,$0000,$8000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr15Le:
dc.w    $7080,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000.$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0002.$0003.$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr15Lo:
dc.w    $7080,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0ü00,$0000,$0000,$0003,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr15Re:
dc.w    $7088,$9100
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $8000,$8000,$0000,$8000,$A000,$6000,$0000,$8000
dc.w    $8000,$8000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000
Spr15Ro:
dc.w    $7088,$9180
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    $0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc. w   $8000,$0000,$8000,$0000,$E000,$0000,$8000,$0000
dc.w    $8000.$0000,$0000.$0000,$0000,$0000.$0000,$0000
dc.w    S0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    S0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    S0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
dc.w    S0000,$0000
```

AMIGA SALATASI

TUNÇ DİNDAŞ & LEVENT YURGA

Selam oyun ustaları! Bir ay ne kadar da çabuk geçiyor değil mi? Sanki önceki yazıyı geçen hafta yazmışım gibi geliyor. Bu ay yine sizler için SÜPER bir sayfa hazırladık. Hem de ne süper! Bu ayın en büyük yardımını LEVENT yaptı. Bana sonunda uzun süreden beri beklediğim BEAST II'nin tam çözümünü gönderdi. Artık BEAST II için hiç bir sorunuz kalmaz herhalde. Bu ayki yardımlarından dolay FATİH CESUR'a, TST'den HASAN BEYDAĞI'na, Şirinevler'den KADİR ve ALPER'e teşekkürler. Hey KADİR! DURSUN abiyi o kadar bağlıyorsun, ben de bir kola isterim. Heheheh! Neyse bu ay da birçok oyunun tiyosu ve CHEAT'leri var. Hemen full hız başlıyoruz. Başta LEVENT'e küçük not: Yo! HARDCORE! Yeah TEKKNO (TECHNO, TEKNO, QUADRO!) is cool! Umarım bazı kasetler yollarsın.

★ ***BEAST II (ÇÖZÜM):***

Çözüme geçmeden önce kısaca birkaç hususta bilgi vermek istiyorum:

Oyunda amaç, kötü kalpli büyücü Zelek'in kaçırdığı kızkardeşi ve onun bebeğini bulmak. Oyunun en başında silah olarak sadece gürzümüz var. İleride çeşitli tip silahlan bulup kullanacağız. Zelek kötü kalpli bir yaratık; Maletoth isminde daha kudretli bir şeytani yaratığın sağ kolu ve yardımcısı. Tüm oyunun konusunun geçtiği Karamoon isimli ülkede, Maletoth'un herkese kötülüğü dokunmakta. Ishran isimli bir başka kötü yaratık da, oyunda ilerlememizi engellemek için elinden geleni yapıyor. Oyunda hep kötüler var diyemeyiz. Ara sıra rastladığımız güç durumdaki Karamoon lular ve Barloom ismindeki iyi kalpli bir ejder de bize yardım ediyorlar.

Klavyeden F1-F4 tuşları ile eşya seçimi. "A" tuşu ile soru sorma, "O" tuşu ile üzerimizde bulunan bir eşyayı karşımızdaki birine verme, "S" tuşu ile o anki skorumuzu ve sahip olduğumuz altınların sayısını öğrenebiliyoruz. Oyunu joystick yerine klavyeden de oynayabilirsiniz. Bu durumda, işaretçi tuşları ile sağa sola ilerleme, yukarı zıplama ve çömelme hareketlerini, Shift tuşu ile de o anda Fonksiyon tuşları ile seçtiğiniz silahı kullanabilirsiniz. Bence oyunu klavyeden oynamak daha avantajlı. Çünkü hareketleri daha iyi kontrol edebiliyorsunuz.

Oyunu bitirebilmemiz, zincirleme birbirine bağlı bir sürü olayın sırayla bitirilmesine bağlı. Örneğin tam 36 altına sahip olmamız gerekiyor. Ayrıca oyunun herhangi bir yerinde bir hata yaparsak, oyunu yükleyip tekrar en baştan oynamak gerekiyor. Biz oyunu trainer olarak oynayacağımız için, oyunun bir yerinde takılıp kaldığımızda kendi kendimizi öldürmemizi sağlayan "F10" tuşu etkisiz durumda. Help tuşu ile oyunu pause edebilir, Del ile devam edebilirsiniz. Trainer olduğumuz için oyundaki "6" adet enerji şurubu bizim için gereksiz. Eğer istemeden bunlardan birini alacak olursanız, onu hemen oracıkta içip bitirin. Hemen aşağıda oyunda çeşitli yerlerde rastlayacağınız zeka sahibi yaratıklara sorabileceğiniz özel kelimeleri bulacaksınız. Kime ne soracağınızı da artık siz bulun. Yani, bunların hepsi birden cevap veremeyebilirler. Artık isterseniz kısa kesip, bu benzersiz oyunun çözümüne geçelim. Burada yazılanları dikkatle okuyup, sabırla tatbik ederseniz oyunu bitirebilmeniz zor değil, gerçekten...

TEN PINTS	DRINK	PROTECT	WOOD
ZELEK	BRIBLE	DRAGON	PARCHMENT
COMPANION	GOBLINS	TRAPS	ISHRAN
OLD MAN	REWARD	SEA	SPELL
BABY	MALETOTH	BARLOOM	OASIS
SISTER	FOOD	RING	KARAMOON
INN	MAN	BEAST	CHILD
ACID	HAGGLE		

HANGİ YÖNE GİDELİM ?...

Oyun başlayınca hemen sağa ilerleyin. Ormanın başlangıcındaki eli mızraklı yerliyi görür görmez durun. Onun size mızrak atamayacağı kadar bir uzaklıkta durduktan sonra "A" tuşuna basın ve "TEN PINTS" yazıp Enter'e basın. Artık trainer oldunuz. Şimdi geri dönüp sola ilerleyin. Altında zıplayan balıklar olan köprüden geçin. Az ileride kanatlı bir şeytanın saldırısına uğrayan, güç durumda bir adam göreceksiniz. Koşarak iyice yaklaşın ve hiç zaman kaybetmeden zıplayarak şeytanı havada öldürün. Burada çok dikkatli olun ve kurtarmaya çalıştığınız adamı sakın yanlışlıkla öldürmeyin. Şeytan ölünce adam serbest kalacak ve kısa bir süre sonra kendine gelecek. Siz bu adamın anlatacaklarını sonuna kadar dinleyin. Sonra "A" tuşuna basarak adamın size en son bahsettiği şeyi sorun: **"TRAPS".** O da size ileride lazım olacak bir bilgi verecek. Düğmenin **"UPPER"** mı yoksa "LOWER" mı olduğunu aklınızda tutun. Yalnız bu olay oyunu her yükleyişte değişmekte. Ona göre sakın dalıpta yazılan okumamazlık etmeyin. Neyse, siz şimdi adamı kendi haline bırakıp soldaki dalları kullanarak aşağıya inmeye başlayın. Sağdaki en alt dala gelince mümkün olduğunca en sola atlayıp orta kata inin. Burada ipi de kullanabilirsiniz. Bu katta biraz sola ilerleyince başımızın üzerinden kanatlı bir yaratık uçarak hızla biraz önce kullandığımız ipe yönelecek. Yaratığın amacı ipi kesip oyunu bitirmemizi engellemek olduğu için, hemen yaratığın peşinden sağa koşarak uçurumun ucuna gelip durun ve gürzünüzü hızlı hızlı kullanarak sinsi yaratığı öldürün. Kanatlı şeytan ölünce dönüp sola ilerleyin. Büyük bir taş bloğu iten devi görünce tekrar geri dönün, ve ipten aşağı inin. Burada hiç birşey yapmayacağız şimdilik. Fakat, devi görmemiz gerekir. Nedenini sonra anlayacaksınız. Zaten buraya az sonra tekrar geleceğiz. İpe tutunup en aşağı inince, sola ilerleyin. Bu yol bizi Oasis hanına götürecektir. Asit dolu çukurların üzerinden korkusuzca atlayarak ilerleyin. Unutmayın bu çukurlara düşseniz bile size birşey olmaz. Çünkü si/ ölümsüzsünüz. Sola ilerlemeye devam ettikçe karşınıza çıkan gürzlü devleri tepeleyin. Fakat buradaki önemli husus şu: Yolunuzun üzerindeki sandığı yere çömelip gürzünüzü kullanarak parçalayın. İçinden çıkan şurubu için ve "6" adet altını alın. Unutmayın, oyunda bu sandıklardan tam "6" tane; herbirinde de 6'şar altın var. Oyunu bitirebilmemiz için tam "36" altın sahibi olmamız gerektiğinden, sandığı parçaladığımızda yerlere saçılan altınlardan bir tekini dahi kaçırmadan toplamanız lazım. Eğer biraz bu toplama işini ağırdan alırsanız kayboluyorlar. Haberiniz olsun. Neyse, devlerin işi bittikten sonra ileride Oasis hanını göreceksiniz. Kapıdan içeriye girin ve sola ilerleyin. Merdivenlerden yukarı çıkıp içi bira dolu metal kabı alın. Dönüp tekrar aşağı inin. Burada fazla yapacak birşey yok. Han sahibi çok aptal ve sorduğunuz sorulara isteksiz cevaplar veriyor. Bence onunla fazla vakit kaybetmeyin. Ayrıca en sağdaki kapıyı geçmek içinde boşuna uğraşmayın. Çünkü oyunda o kapı açılmıyor. Merak edenler olmuştur diye yazdım zaten. Neyse, yine aynı kapıyı kullanarak Karamoon Inn'i terkedin. İpi kullanarak yukarı çıkın ve biraz önce gördüğünüz taş bloğu iten devin olduğu bölüme çıkın. Siz han'da bira kabını alırken, bu dev de taşı ite ite uçurumun dibine getirmiş oldu. Bu dev sadece uçurumun dibinde oldürülebileceğinden, onun taşı uçurumun dibine ittirmesini bekleyeceğimize hana gidip bira kabını almış olduk. Yani zamandan kazandık.

Şimdi bu devi öldürün ve sola ilerleyin. Ölümcül tuzaklardan korkmayın. Yol yokuş; yukarı çıkmaya başlar başlamaz yukarıda sağınızda beliren kanatlı şeytanı hiç vakit kaybetmeden öldürün. Onun attığı anahtarı yokuşun dibinden alın. Yokuşun tepesine gelince, burada bir kanatlı yaratık daha göreceksiniz. Onu öldürmenin yolu yoktur. Hiç uğraşmayın. Zaten siz tahtravallinin yanına inince, o uçarak yanınızdan geçip gidecek. Orada gördüğünüz ipe tırmanın ve yukarıya en sağa çıkın. F tuşları ile anahtarı seçin ve

ateş tuşuna basarak anahtarı kullanın.

Hemen Fonksiyon tuşlarını kullanarak ok işaretini biricik silahınıza yani gürzünüze getirmeyi unutmayın. Kapı açılır açılmaz sağa ilerleyin ve tuzakları hiç dikkate almayarak yolun sonundaki kollara gelin. Burada altalta iki kol göreceksiniz. Yani birisi "**UPPER**" ve diğeri de "**LOWER**". Kurtardığınız Karamoon'lu arkadaşınız size bunlardan hangisinin doğru kol olduğunu söylemişti. O doğru kolu gürzünüzü kullanarak çalıştırın. Böylece yukarıdaki asansörün mekanizması aktif hale gelecek. Asansöre binip yukarı çıkın. Yukarı ulaşınca sağda solda bir sürü uçuşan yarasa göreceksiniz. Siz sağa ilerleyin ve aşağıdaki odaya inen zincire atlayıp tutunun ve karşı tarafa geçin. Sakın zincirden aşağı inmeyin. Merak edenleriniz, şimdiden Amiga'larını resetlemek için gerekli tuşların yerlerini öğrenmeye başlasalar iyi olur! Zincirden karşıya geçince sağa ilerleyin ve yukarıdan sarkan avizelerin uzun olanının zincirine tutunup yukarıdaki sağdaki gizli odaya çıkın. Orada bulacağınız sandığı parçalayıp ikinci "6" adet altınınızı alın. Etti "12". Aynı yoldan aşağı inip yine sağa ilerleyin. En sağdaki masanın üzerindeki eski anahtarı alıp biraz önce üzerinden geçtiğiniz odaya girmek için kullanacağınız zincire ulaşın. Ona tutunup dikkatle aşağı inin. Buradaki önemli nokta şu: Kesinlikle zincirin ucuna ulaşmayacaksınız. Zincirden aşağı kayıp düşmeyeceksiniz. Yapacağınız şey, yavaşça zincirden aşağı inmek. Ve ayağınızın ucu zincirin ucuna iyice yaklaşınca, soldaki kafesin önüne yere atlayın. Tüm yapacağınız iş bu. Yanlışlıkla gardiyana dokunursanız sonuç aynı: RESET&BAŞTAN LOAD.

Bu işi başarı ile becerdiğinizi varsayarak devam ediyoruz. Kafesin kapısını anahtarı kullanarak açın ve dev cüsseli garip hayvanı serbest bırakın. Hayvan zaten serbest kalınca gardiyan uyanacak ve panikle kaçacak. Siz vakit kaybetmeden sağdaki duvardaki kollardan ALTTAKİNE bir defa gürzünüzle ateş ederek aşağıdaki katta size lazım olacak köprüyü aktif hale getirip zincirden yukarı çıkın, solda asansöre binip aşağı inin. Acaba üstteki kol ne işe yarıyor? Denemenizi tavsiye etmem. Yani sonuç aynı: RESET.

Aşağı indikten sonra sola ilerleyin ve ipi kullanarak aşağı inin. Yine sola ilerleyin. Oluşturduğunuz köprünün üzerinden geçin ve vince ulaşın. Burada yine dikkatli olun. Buradaki uç kolu kullanarak büyük kaya bloğunu en yukarıya kaldırın. Şimdi bu kaya bloğunu en sağa taşıyın ve mümkün olduğu kadar yüksekten yere bırakın, onu parçalayın. Eğer Beast II'yi ilk defa oynuyorsanız, bu bölümde zorlanabilirsiniz. Kısaca yapacaklarınız şunlar: Kollardan en üstteki, vincin kepçesini açıp kapatmaya yarar. Ortadaki, kepçeyi sağa sola;en alttaki, kepçeyi aşağı yukarı hareket ettirir. Kepçeyi en sola getirin, alttaki kolu kullanarak kepçeyi tam kaya bloğunun tepesinde durdurun. En üstteki kolu kullanarak kepçenin ağzını kapatın. Şimdi ortadaki kolu kullanarak bloğu en sağa taşıyın. Alttaki kolu kullanarak bloğu en yukarıya kaldırın ve en üstteki kolu kullanarak bloğu serbest bırakın. Tüm bunları dikkatle yaparsanız kaya bloğu parçalanacaktır ve geriye bir tek küçük kaya kalacaktır. Şimdi bu kalan parçayı tahtravalliye kadar taşıyın. Eğer tahtravallinin sol tarafı yukarıda ise sürüklediğiniz kaya parçasını bırakın. Onun üzerinden sağa atlayın ve tahtravallinin sol ucuna çıkarak o ucun aşağı gelmesini sağlayın. Tahtravallinin sol ucu yerde ise sorun yok. Kaya parçasını bu uca yerleştirin. Burada yerde göreceğiniz tokmak, bazılarınızın aklını karıştırabilir. Bu tokmağın oyunda hiçbir fonksiyonu yok. Neyse, taşı doğru yere yerleştirdikten sonra ipe tırmanın ve en üstteki platformun hizasından tahtravallinin yukarıya kalkık durumda bulunan sağ ucuna atlayın. Doğru yükseklikten doğru yere atlamayı becerirseniz tahtravallinin sol ucuna koyduğunuz kaya hızla yukarıya fırlayacaktır ve yukarıdaki kafesin içine düşecektir. Bu kafes kayanın ağırlığından dolayı aşağı inerken bağlı olduğu soldaki diğer kafes de yukarıya çıkacaktır. Burada yapmanız gereken, kaya yukarıdaki kafesin içine düşer düşmez hiç vakit kaybetmeden sola koşun ve ikinci kafesin içine girip bekleyin. O kafes sizi yukarıdaki gizli bir platforma taşıyacak. İpten tahtravallinin sağ kısmına atlamayı ilk defada beceremezseniz de hiç paniklenmeyin. Bir zararı yok. Yine ipe çıkın ve tekrar tekrar bu işi becerinceye kadar aşağı atlayın. Taş yukarı fırlar fırlamaz da tüm gücünüzle soldaki kafese koşun.

KÖTÜ YÜREKLİ YALANCI EJDER İSHRAN:

Kafes sizi yukarıya taşıyacak. Yukarıda sizi ISHRAN isminde büyük bir ejder beklemektedir. Ona fazla yaklaşmazsanız size saldırmaz. Ona bu anda çeşitli sorular sorabilirsiniz, ama soracağınız en son soru onun kendi ismi olmalı. Aslında hiç soru sormasanız da olur. Soru sormaktan kasıt, kızkardeşinizi ve bebeğini kaçıran Zelek'in efendisi efsanevi büyük canavar MALETOTH hakkında bilgi toplamak. Yine de zevk size kalmış. Ishran'i gürzünüzle öldürün ve arkasındaki dalda asılı duran çuvalın içindeki Karamoon'lu tutsağı kurtarın. Burada yine dikkatli olun. Zıplayarak en yukarıya ulaşınca gürzünüzü kullanın. Sakın içindeki adamı öldürmeyin. Birkaç defa hoplayıp zıplayıp ateş ettikten sonra çuval yere düşecek ve adam serbest kalacak. İşte oyundaki en önemli anlardan birisi daha! Kurtardığınız bu adam size bir password söyleyecek. Bu passwordu hemen aynen bir yere yazın. Oyunu her yükleyişte mevcut dört adet password'ten (ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON) sadece biri geçerli olduğu için, o anki passwordu iyi öğrenin. Adamın söyleyeceklerini dinledikten sonra daha önce kurtardığımız adamın da söylediği iyi kalpli ejder BARLOOM'u hatırlıyoruz. Bizim şimdiki amacımız, gidip Barloom'dan bu adamları düştükleri kötü durumdan kurtardığımız için vereceği ödülümüzü almak. Yukarıdaki işiniz bitince sağa ilerleyin ve aşağı atlayın. Şimdi şeytanın kesmeye çalıştığı ipe geri dönün. Ona tutunarak en aşağı inin.

İYİ YÜREKLİ BARLOOM

Geçen sefer buradan sola ilerlemiş ve Oasis hanına gitmiştik. Bu sefer sağa ilerleyin. Sağda ileride zeminde bir yarık var. Oradan aşağı inip yine sağa ilerleyince, önünüze kocaman bir taş kapı çıkacak. Kapının arkasındaki dev ejder ise Barloom'un muhafızı. O sizi görür görmez Barloom'un arkadaşı olup olmadığınızı anlamak için size bir password'u fısıldamanızı isteyecek. Siz zaten passwordu öğrenmiştiniz. Password'u yazıp enter'e bastığınızda, dev kapının açıldığını göreceksiniz. Burada belirtmek istediğim bir husus var. Ben size passwordlerin hepsini verdim. Eğer Ishran'i atlayıp buraya gelir de password'lerin herhangi birisini burada denemeye kalkarsanız, oyunu bitiremezsiniz, şimdiden söyleyeyim. Denemenizi tavsiye etmem. Neyse, taş kapı kalkar kalkmaz ilerleyip Barloom'un kalesine girin. İpin altından geçip sağdaki sandığı kırın. Üçüncü 6 altınınızı alın. Etti 18. Geri dönüp ipten yukarı tırmanın. Sağa ilerleyince size davanızda yardımcı olmak isteyen iyi yürekli Barloom'la buluşun. Zaten o da sizi beklemektedir. Onun anlattıklarını çok iyi dinleyin. Soru sorduğunuzda da size detaylı açıklamalarda bulunacak. Onun size vereceği ödül ise bir parchment. Onu alıp Barloom'un huzurunda ayrılın, kalesini terk edin.

GOBLIN KALESİNE SALDIRI

Şimdi bütün yolu geri dönün ve sizi trainer yapan eli mızraklı adamı gördüğünüz yere gidin ve sağa ilerlemeye devam edin. İsterseniz ağaçlardan aşağı sizi durdurmak için atlayan yerlileri tepeleyin. Çünkü siz onların ormanına girmiş bulunmaktasınız ve buraya yabancıların girmesine izin verilmez. İlk yerliye birkaç şey sorabilirsiniz, zaten diğerleri de sizi anlamayacaklar. Ormandaki tüm yerlileri tepeledikten sonra sağa ilerleyin ve sağda solda zıplayan su damlalarının bulunduğu bölgeye ulaşın. Platformları kullanarak yukarıya çıkın ve buradaki su tabancalı ejderi gebertip baltasını alın. Bu balta yalnızca bir defa kullanılır ve süresi de kısıtlı. O yüzden yeri gelinceye kadar bu baltayı kesinlikle kullanmayın. Baltayı aldıktan sonra ipten yukarı çıkın ve sağdaki platformda ilerleyin. Önünüzdeki engeli gürzünüzü kullanarak kırın ve ilerleyin. Burada bulacağınız dördüncü sandığı parçalayıp altınlarınızı alın. Etti 24 altın. Şimdi aşağı inin ve sağda solda zıplayan su damlalarının bulunduğu yere geri dönün. Burayı biraz dikkatle incelerseniz, zeminde belli bir yerin daha ince olduğunu göreceksiniz. O ince sathın üzerinde azimle birkaç defa zıplayın ve toprağın göçmesini sağlayın. Bunu becerirseniz ortaya çıkan merdivenlerden aşağı inin. Kristal mağaraya girince sola ilerleyin. Önünüze çıkan dev buz duvarları gürzünüzle kırıp puanınızı arttırarak ilerleyin. Yolda rastlayacağınız beşinci sandığı kırın ve altınları alın. Etti 30 altın. Şurubu hemen orada için. Burada biraz daha sola ilerleyince göreceğiniz köprünün ucunda nöbet tutan muhafız goblin'i görür görmez durun. "F" tuşları ile silahınızı

baltaya getirin. Ve son sürat muhafızı kovalayın. Baltanızı bu adama da kullanmayın. Siz sadece koşun yeter. Zaten o da sizin geldiğinizi görünce kalkıp gerisin geriye kaçmaya başlayacak. Bu goblini yakalayıp gebertmenin yolu yok. Goblin kaleye girer girmez demir bir kapı kapanacak ve siz de dışarıda ayazda kalacaksınız. Ayrıca üzerinizde durduğunuz platform da içeriye çekilmeye başlayacağı için anık sonunuz gelmiş demek. Fakat durum öyle değil. Siz kapı kapanır kapanmaz mümkün olduğu kadar yukarıya zıplayın \e en solda yukarıdaki gobline baltanızı kullanın. Baltanız çok seri bir silah. Onu çok seri olarak kullanırsanız, altınızdaki platformu çeken mekanizmanın başındaki o goblin'i uzaktan öldürmeyi becereceksinizdir. Yeterince hızlı olursanız, diğer goblinlere de atacak biraz baltanız kalacak. Baltanız biter bitmez sizi rahatsız eden goblinleri aşağıdaki lağıma düşmeden gürzünüzle gebertin. Hepsi ölünce de demir kapıya tüm gücünüzle yüklenin. Gürzünüzle demir kapıyı kırmakta pek zorlanmayacaksınız. Kapı kırılınca goblin kalesine girmiş olacaksınız. Şimdi hemen ilk ipten yukarı çıkın. Burada göreceğiniz kolu hareket ettirip hemen sol tarafa atlayıp koşmaya başlayın. Burada en solda göreceğiniz kola gürzünüzle bir defa ateş ederek dokunun ve hemen geriye dönerek ipe ulaşın. Burada ilk kullandığınız düğme yerden çıkan mızrakları geçici olarak durdurmaya yarar. İkincisi ise sizin Goblin Kalesini terk ederken kullanacağınız zinciri aşağıya indirmekte. Şimdi, aşağı inince bir alt kata inen bir zincir göreceksiniz. Bu avize zincirine tutunup biraz aşağı indiğinizde herşeyden habersiz aşağıda yemek yiyip içki içen goblinleri göreceksiniz. Zincirden aniden onların arasına atlayın ve onları şaşırtın. Hiç duraklamadan sağa ilerleyin ve masanın üzerindeki anahtarı alın. Şimdi sola ilerleyerek kafesin altında durun. Kafes kapanacak ve siz de yakalanacaksınız. Oyunu bitirmek istiyorsanız bu geçici cezaya razı olmalısınız. Goblin muhafızları sizi kıskıvrak yakalayacak ve başka bir bölüme götürecekler. Aptal goblinler sizin üzerinizde taşıdığınız eşyaları almadan bir hücreye kapatacaklar. Burada size eşlik eden ikinci bir tutsak var. Bu aptal tutsakla fazla oyalanmayın ve de sakın demir kapıyı açmaya çalışmayın. "F" tuşlarını kullanarak Oasis hanından aldığınız bira dolu metal kabı "O" tuşunu kullanarak dışarıdaki gardiyana verin. Gardiyan sızınca artık kapıyı gürzünüzle kırabilirsiniz. Kapı kırılır kırılmaz hiç duraklamadan ipe tutunup yukarı çıkın, tepede soldaki hain goblini, öldürüp yine aşağı inin. Sızmış haldeki gardiyanı tepeleyin ve verdiği anahtarı alıp ipten ikinci kata çıkın. Burada anahtarlardan doğru olanını kullanarak ikinci tutsağı da serbest bırakın. Şimdi ipten yukarı çıkın ve sola atlayın. Buradaki iki salak goblini de öldürün, ama masanın üzerindeki yüzüğü almayı sakın unutmayın.

Şimdi kurtardığınız iki tutsağın açmaya çalıştığı kapıyı elinizdeki son anahtarla açın ve önce kapıdan tutsakların çıkmasını sağlayın. Onların ardından koşarak goblin kalesinden çıkın. Oyun trainer olduğu için tutsakların bize bir yararı yok! Kristal Mağaraya ulaşınca ilerlemeye devam edin ve merdivenlerden çıkarak Karamoon'a geri dönün.

YAŞLI ADAM VE MUHAFIZI

Su damlalarının zıpladığı yere gelince sağa ilerleyin ve ipe tutunarak dikkatle aşağı inin. Taşlardan sağa atlayın. Burada ansızın karşınıza çıkan kırmızı başlı ejderi gebertin. Şimdi durun. Sağda birbirine yakın iki taş göreceksiniz. Size en yakın olana dokunmadan geridekine atlayın. İpi görünce atlayarak ona tutunun ve yukarı çıkıp sağa ilerleyin. Eğer ipi yakalayamazsanız aşağıda ikinci bir ip daha var. Onu da yakalayamazsanız, işiniz bitmiş demektir (Reset). Sağa ilerleyince karşınıza hasarlı bir muhafız çıkacak. Onu sakın öldürmeyin! Aksine, onu kızdırıp köprünün üzerine çekin. O tam köprünün ortalarında bir yerlere gelince köprünün bir bölümü muhafızın ağırlığına dayanamayarak kırılacak ve kendisi de meydana gelen delikten aşağıdaki nehre düşüp kaybolacak. Siz bu deliğin üzerinden karşıya atlayarak sağa ilerleyin. Biraz ileride virane bir klübenin önünde bekleyen yaşlı bir adama rastlayacaksınız. Hemen ona önce yüzüğü ve sonra da parchment'i verin. Yaşlı adamın size ödül olarak vereceği san top (spell) çok kuvvetli bir büyü olup düşmanınız Zelek'i öldürecek güçte (YASASIN !...). Spell'i alıp sola, köprüye dönün ve delikten aşağı düşün.

FANTAZİ DİYARI

Delikten aşağı düşünce aşağıdaki nehirdeki girdap sizi çok uzak bir diyara, bir başka boyuta gönderecek. Bu garip diyardaki ilk işiniz, boynuzu **(Horn)** bulmak olsun. Sonra sonuncu sandığı bulup onu da parçalayın ve son 6 altını alın. Böylece tam 36 altınınız oldu. Emin olmak için "S" tuşuna basın. Şimdi ipten aşağı inip sağa ilerleyin. Büyük bir zehirli mantarın üzerinde oturan kendini beğenmiş dev salyangoza rastlayınca ona istediğiniz herşeyi sorun. Fakat.ona soracağınız en son şey "KARAMOON" olsun. Sonra da salyangozun size soracağı iki soruya da olumlu yanıt için YES ("Y" harfine basın) deyin. Taviz vermeyen, pazarlığı da hiç sevmeyen salyangoz, tam 36 altın karşılığında sizi Karamoon'a geri gönderecek. Zaten başka hiçbir şekilde dönemezsiniz.

ZELEK'in SONU

Kendinizi Karamoon'da bulur bulmaz hemen sağa ilerleyin. İki/ devleri tepeleyip uçurumdan aşağı atlayın. Sağa ilerlemeye devam edin. Hızınızı kesen kurbağalan yeni silahınız olan spell ite öldürmenizi tavsiye ederim. Yol bitip, karşınıza okyanus çıkınca boynuzunuzu kullanın. Sesi duyup gelen uzak denizlerin ejderinin sırtına binerseniz, o da sizi karşı kıyıya geçirecektir. Karşı kıyıda Zelek'in şatosunu bulup içeri girin ve sağa ilerlemeye devam edin. Çapraz merdivenlere gelince aşağı inin (Yukarıdaki kapı açılmaz).

Yine sağa ilerleyince yüksek tavanlı geniş bir salonda Zelek ile karşılaşacaksınız. Zelek çeşitli güçlü büyülerle sizi durdurmaya kalkacak. Ama nafile. Spell'iniz ile kötü kalpli Zelek'i öldürüp oyunu bitirin.

Oyun burada bitiyor. Kötü Zelek öldü. Karamoon eski huzur dolu haline kavuştu. Fakat gerçekte hikayenin sonu bu değil. Çünkü Zelek Maletoth'un uşağıydı. Biz esas öldürülecek güçlü ejder Maletoth'u bulamadık. Meraklı arkadaşlar vakit buldukça oyunu tekrar yükleyip Maletoth'u arayabilirler.

Zaten Shadow Of The Beast **III** de yakında piyasaya çıkıyor. Muhtemelen Maletoth ile orada da karşılaşacağız.

★ 4 GET IT:

Bu yeni zeka oyunun tüm kademe kodları ve oyunun cheatleri:

OFFTIMER - Turn Tüner kapama.

KEEPTIME - Turn Timer açma.

SKIPBORD - Oyunda "J" tuşuna basarsanız kademe atlarsınız

SHOWPASS - O anki kademenin passwordunu yani level kodunu öğrenirsiniz.

Level Passwords:

WIMP	..Level 001	PILETILE	..Level 051
GEARHED	..Level 002	GPHRGTS	..Level 052
BONEBOY	..Level 003	RESAFT	..Level 053
FREEZE	..Level 004	EDDINGS	..Level 054
LEVITATE	..Level 005	BIRDFLY	..Level 055
BLUELITE	..Level 006	LEMONWAL	..Level 056
BABYHEAD	..Level 007	REGNUKE	..Level 057
HOLDITIN	..Level 008	USAGI	..Level 058
FILLHOL	..Level 009	BRGBEH	..Level 059
HERMAN	..Level 010	FISHGOOP	..Level 060
WOOKIE	..Level 011	FROP	..Level 061
GONE	..Level 012	ADDUP	..Level 062
SNARKO	..Level 013	CURSES	..Level 063
LEADBALL	..Level 014	SPAMRAIN	..Level 064
HOGTOOTH	..Level 015	SLIMETOE	..Level 065
DORITO	..Level 016	BRIAN	..Level 066
WRITERS	..Level 017	YODELGHS	..Level 067
BRIKBLD	..Level 018	DIGDOWN	..Level 068
MRBACKUP	..Level 019	SNORKEL	..Level 069
FISHPOPS	..Level 020	EYEBALL	..Level 070
KABOOM	..Level 021	VAMPBLD	..Level 071
TESTFALL	..Level 022	WILDCARD	..Level 072
F1SHHEAD	..Level 023	JUGMONK	..Level 073
CLIMBIT	..Level 024	L1CH	..Level 074
RANMA	..Level 025	WEBFLAP	..Level 075
GUMBALL	..Level 026	BLOOMERS	..Level 076
OUTPOOL	..Level 027	BRKBRAC	..Level 077
WIDGET	..Level 028	GRABOID	..Level 078
ASIWAS	..Level 029	UNVMONST	..Level 079

GREENBOY	..Level 030	SKULLCRK	..Level 080
ICEDISK	..Level 031	LITEBULB	..Level 081
SHUFBUF	..Level 032	BOMBAX	..Level 082
XYLENE	..Level 033	EARL	..Level 083
INVISTWG	..Level 034	PENGFRZ	..Level 084
SHULTZ	..Level 035	BOBDOBBS	..Level 085
TMBG	..Level 036	CRACKPOT	..Level 086
NOWALLS	..Level 037	SPROKBRN	..Level 087
RLFSNRT	..Level 038	TOOTHPIK	..Level 088
HOVCUB	..Level 039	WRESPIG	..Level 089
ZOIDS	..Level 040	RUSTBALL	..Level 090
SNOBOOT	..Level 041	CENTBRK	..Level 091
GRAVITUP	..Level 042	SEESPOT	..Level 092
SPYACC	..Level 043	DRAWTYP	..Level 093
UNGAR	..Level 044	DRIPFOOL	..Level 094
GOBACK	..Level 045	KILLBUG	..Level 095
STUCCO	..Level 046	BOMB HOLE	..Level 096
PLOP	..Level 047	GLOPDORK	..Level 097
ROBOWRLD	..Level 048	AARGH	..Level 098
CHAINGO	..Level 049	NOTMUCH	..Level 099
ANSI	..Level 050	DUH	..Level 100

★ ***BRAIN BALL:***

İşte bu güzel zeka oyununun da level passwordları.

LEVEL 01 - (NO PASS)	LEVEL 02 - WELLDONE
LEVEL 03 - PPHAMMER	LEVEL 04 - FORTUNE
LEVEL 05 - READY	LEVEL 06 - STEADY
LEVEL 07 - NO GO	LEVEL 08 - JOYSTICK
LEVEL 09 - RUTODFGP	LEVEL 00 - DENISE
LEVEL 11 - BIGAGNUS	LEVEL 12 - CHIPCHIP
LEVEL 13 - HATTHATT	LEVEL 14 - FRANKLIN
LEVEL 15-PJOTRE	LEVEL 16 - HUI LUIS
LEVEL 17 - ESCAPE	LEVEL 18 - CONTROL
LEVEL 19 - SPACE	LEVEL 20 - AMIGAFL N
LEVEL 21 - LAMBADA	LEVEL 22 - ERTERZL T
LEVEL 23 - LEVEL23	LEVEL 24 - BIGDREAM
LEVEL 25 - CINEMAXX	LEVEL 26 - SMARTIES
LEVEL 27 - LOGOGO	LEVEL 28 - SQUARES
LEVEL 29 - SPEEDIE	LEVEL 30 - SERPENT
LEVEL 31 - FLIPPER	LEVEL 32 - COFFEE
LEVEL 33 - DOENER	LEVEL 34 - NO COKE
LEVEL 35 - SMOKIE	LEVEL 36 - ALLSTAR
LEVEL 37 - SOTFWARE	LEVEL 38 - COMPUTER
LEVEL 39 - DISKFULL	LEVEL 40 - HARDWARE
LEVEL 41 - HOOLIGAN	LEVEL 42 - LEVEL 42
LEVEL 43 - OWLPARTY	LEVEL 44 - FREESHOT
LEVEL 45 - BIERZELT	LEVEL 46 - LAADAADI
LEVEL 4.7 - LAADAADA	LEVEL 48 - NOWAYMAN
LEVEL49-RUSHRUSH	LEVEL 50 - THE END

★ ***POPULOUS II:***

Dergimizin geçen sayılarında geniş olarak açıklanan bu oyunun level kodları. Yani 1000 kademenin kodları aşağıda. Artık en büyük "AMIGA SALATASI" dersiniz herhalde?

000DOEGAC	250ISUXAG	500 EGG HAC	750 FENEAT
001 AAWOAK	251 LYLY	501 CCPEAF	751 UHOWAB
002 LONEAG	252 INFEAD	502 IIHOAT	752 PEVEAD
003 ACMEAB	253 LLDOAF	503 MNCCAB	753 SUALAG
004 OMJIAD	254 JITTAT	504 PIATAK	754 ERVVI
005 AKSUAF	255 THAKAC	505 NEISAG	755 TTUHAC
006 OOAC	256 DOPIAK	506 ISUP	756 EGABAF
007 AGIIAC	257 AAUNAG	507 LYTHAC	757 CCEGAT
008 OPOPAK	258 LOLL	508 INERAF	758 IIVVOAB
009 AMLYAG	259 ACPEAD	509 LLOMAT	759 MNNEAD
010 UMHEAB	260 OMLOAF	510 JIMNAB	760 PIMEAG
011 EMDOAD	261 AKCCAT	511 THAMAK	761 NEJI
012 UBTUAF	262 OOAGAC	512 DOINAG	762 ISSUAC
0I3 HEAK	263 AGISAK	513 AAUH	763 LYACAF
014 UGSIAC	264 OPUBAG	514 LOAAAD	764 İN HAT
015 LEUMAK	265 AMTH	5I5 ACEGAF	765 LLOPAB
016 QUDDAG	266 UMETAD	516 OMOOAT	766 JILYAD
017 ETLEAB	267 EMOMAF	517 AKNEAB	767 THHEAG
018 TUMOAD	268 UBMMAT	518 00EMAK	768 DODO
019 NENGAF	269 HEAMAC	519 AGJIAG	769 AATTAC
020 NGAF	270 UGIMAK	520 OPQU	770 LOAKAF
021 ITTIAC	271 LEUGAG	521 AM ACAD	771 ACPI AT
022 MMUNAK	272 QULD	522 UMITAF	772 OMUMAB
023 SIGHAG	273 ETNEAD	523 EMOPAT	773 AKLLAD
024 VEPEAB	274 TUOWAF	524 UBUXAB	774 OOLEAG
025 TIHOAD	275 NEVEAT	525 HEHEAK	775 AGLO
026 UXCCAF	276 NGALAC	526 UGSOAG	776 OPNGAC
027 IMAT	277 ITWIAK	527 LETU	777 AMAGAF
028 DDISAC	278 MMUHAG	528 QUADAD	778 UMTIAT
029 WIUPAK	279 SIABAB	529 ETSIAF	779 EMUBAB
030 GHTHAG	280 VEEGAD	530 TUUXAT	780 UBGHAD
031 SOERAB	281 TIWOAF	531 NEDDAB	781 HEETAG
032 LDOMAD	282 UXNEAT	532 NGFEAK	782 UGHO
033 MOMNAF	283 IMMEAC	533 ITMOAG	783 LEMMAC
034 ABAL	284 DDJIAK	534 MMTT	784 QUATAF
035 HOINAC	285 WISUAG	535 SIAFAD	785 ETIMAT
036 ADUHAK	286 GHACAB	536 VEPIAF	786 TUUPAB
037 OWAAAT	287 SOIIAD	537 TIUNAT	787 NELDAD
038 AFEGAB	288 LDOPAF	538 UXLLAB	788 NGERAG
039 WOOOAD	289 MOLYAT	539 IMPEAK	789 ITOW
040 TNEAF	290 ABFEAC	540 DDLOAG	790 MMMNAC
041 UXEM	291 HODOAK	541 WICC	791 SIALAF
042 ALJIAC	292 ADTTAG	542 GHAGAD	792 VEINAT
043 UNQUAK	293 OWAKAB	543 SOISAF	793 TIUHAB
044 MEACAT	294 AFPIAD	544 LDUBAT	794 UXAAAK
045 UPITAB	295 WOUMAF	545 MOTHAB	795 IMEGAG
046 FEOPAD	296 ATLLAT	546 ABERAK	796 DDOO
047 UHUXAF	297 UXLEAC	547 HOOMAG	797 WINEAC
048 PEHE	298 ALLOAK	548 ADMN	798 GHEMAF
049 SUSOAC	299 UNNGAG	549 OWAMAD	799 SOJIAT
050 ERTUAK	300 MEAGAB	550 AFINAF	800 LDQUAB
051 TTADAT	301 UPTIAD	551 WOUG AT	801 MOACAK
052 EGSIAB	302 FEUBAF	552 ATAAAC	802 ABIIAG
053 CCUXAD	303 UHGHAT	553 UXNEAK	803 HOOP
054 IIDDAF	304 PEETAC	554 ALOOAG	804 ADLYAC
055 MNFE	305 SUHOAK	555 UNVE	805 OWHEAF
056 PIMOAC	306 ERMMAG	556 MEEMAD	806 AFDOAT
057 NETTAK	307 TTATAB	557 UPWIAF	807 WOTUAB
058 ISAFAT	308 EGIMAD	558 FEQUAT	808 ATA KAK
059 LYPIAB	309 CCUPAF	559 UHABAC	809 UXSIAG
060 INUNAD	310 IILDAT	560 PEITAK	810 ALUM
061 LLLLAZ	311 MNERAC	561 SUWOAG	811 UNDDAC
062 JIPE	312 PIOWAK	562 ERUX	812 MELEAF
063 THLOAC	313 NEMNAG	563 TTMEAD	813 UPMOAT
064 DOCCAK	314 ISALAB	564 EGSOAF	814 FENGAB
065 AAATAT	315 LYINAD	565 CCSUAT	815 UHAFAK
066 LOISAB	316 INUHAF	566 IIADAC	816 PETIAG
067 ACUPAD	317 LL	567 MNIIAK	817 SUUN
068 OMTHAF	318 JIEGAC	568 PIUXAG	818 ERGHAC
069 AKER	319 THOOAK	569 NELY	819 TTPEAF
070 OOOMAC	320 DONEAG	570 ISFEAD	820 EGHOAT
071 AGMNAK	321 AAMEAB	571 LYDOAF	821 CCCCAB
072 OPAMAT	322 LOJIAD	572 INTTAT	822 IIATAK
073 AMINAB	323 ACSUAF	573 LLAKAC	823 MNISAG
074 UMUGAD	324 OMAC	574 JIPIAK	824 PIUP
075 EMAAAG	325 AKIIAC	575 THUMAG	825 NETHAC
076 UBNE	326 000PAK	576 DOLL	826 ISERAF
077 HEOOAC	327 AGLYAG	577 AAPEAD	827 LYOMAT
078 UGVEAK	328 OPHEAB	578 LOLOAF	828 INMNAB
079 LEEMAT	329 AMDOAD	579 ACCCAT	829 LLAMAK
080 QUWIAB	330 UMTUAF	580 OMAGAC	830 JIINAG
081 ETQUAD	331 EMAK	581 AKISAK	831 THUG
082 TUABAG	332 UBSIAC	582 OOUBAG	832 DOAAAD
083 NEIT	333HEUMAK	583 AGTH	833 AAEGAF
084 NGWOAC	334 UGDDAG	584 OPETAD	834 LOOOAT
085 ITUXAK	335 LELEAB	585 AMOMAF	835 ACNEAB
086 MMMEAT	336 QUMOAD	586 UMMMAT	836 OMEMAK
087 SISOAB	337 ETNGAF	587 EMAMAC	837 AKJIAG
088 VESUAD	338 TUAF	588 UBIMAK	838 OOQL
089 TIADAG	339 NETIAC	589 HEUGAG	839 AGACAD

090 UXII
091 IMUXAC
092 DDLYAK
093 WIFEAT
094 GHDOAB
095 SOTTAD
096 LDAKAG
097MOPI
098 ABUNAC
099 HOLLAK
100 ADPEAT
101 OWLOAB
102 AFCCAD
103 WOAGAG
104 ATIS
105 UXUBAC
106 ALTHAK
107 UNETAT
108 MEOMAB
109 UPMMAD
110 FEAMAG
111 UHIM
112 PEUGAC
113 SULDAK
114 ERNEAT
115 TTOWAB
116 EGVEAD
117 CCALAG
118 IIWI
119 MNUHAC
120 PIABAF
121 NEEGAT
122 ISWOAB
123 LYNEAD
124 INMEAG
125 LLJI
126 JISUAC
127 THACAF
128 DOIIAT
129AAUXAB
130 LOLYAD
131 ACFEAG
132 0MDO
133 AKTTAC
134 00AKAF
135 AGPIAT
136 0PUMAB
137 AMLLAD
138 UMLEAG
139 EMLO
140 UBNGAC
141 HEAGAF
142 UGTIAT
143 LEUBAB
144 QUGHAD
145 ETETAG
146 TUHO
147 NEMMAC
148 NGATAF
149 İTİMAT
150 MMUPAB
151 SILDAD
152 VEER AG
153 TIOW
154 UXMNAC
155 MALAF
156 DDINAT
157 WIUHAB
158 GHA A AK
159 SOEGAG
160 LDOO
340 NGUNAK
341 ITGHAG
342 MMPEAB
343 SIHOAD
344 VECCAF
345 TIAT
346 UXISAC
347 IMUPAK
348 DDTHAG
349 WIERAB
350GHOMAD
351 SOMNAF
352 LDAM
353 MOINAC
354 ABUHAK
355 HOAAAT
356 ADEGAB
357 OWOOAD
358 AFNEAF
359 WOEM
360 ATJIAC
361 UXQU AK
362 ALACAT
363 UNITAB
364 MEOPAD
365 UPUXAF
366 FEHE
367 UHSOAC
368 PETUAK
369 SUADAT
370 ERSIAB
371 TTUXAD
372 EGDDAF
373 CCFE
374 IIMOAC
375MNTTAK
376 PIAFAT
377 NEPIAB
378 ISUNAD
379 LYLLAF
38Q INPE
381 LLLOAC
382 JICCAK
383 TH AG AT
384 DOISAB
385 AAUPAD
386 LOTHAF
387 ACER
388 OMOMAC
389 AKMNAK
390 OOAMAT
391 AGINAB
392 OPUGAD
393 AMAAAG
394 UMNE
395 EMOOAC
396 UBVEAK
397 HEEMAT
398 UGWIAB
399 LEQUAD
400 QUABAG
401 ETIT
402 TUWOAC
403 NEUXAK
404 NGMEAT
405 ITSOAB
406 MMSUAD
407 SIADAG
408 VEII
409 TIUXAC
410 UXLYAK
590 UGLD
591 LENEAD
592 QUOWAF
593 ETVEAT
594 TUALAC
595 NEWIAK
596 NGUHAG
597 ITABAB
598 MMEGAD
599 SIWOAF
600 VENEAT
601 IMEAC
602 UXJIAK
603 IMSUAG
604 DDACAB
605 Will AD
606 GHOPAF
607 SOLYAT
608 LDHEAC
609 MODOAK
610 ABTTAG
611 HOAKAB
612 ADPIAD
613 OWUMAF
614 AFLLAT
615 WOLEAC
616 ATLOAK
617 UXNGAG
618 ALAG AB
619 UNTIAD
620 MEUBAF
621 UPGHAT
622 FEETAC
623 UHHOAK
624 PEMMAG
625 SUATAB
626 ERIMAD
627 TTUPAF
628 EGLDAT
629 CCERAC
630 IIOWA K
631 MNMNAG
632 PIALAB
633 NEINAD
634 ISUHAF
635 LY
636 INEGAC
637 LLOOAK
638 JINEAG
639 THEMAB
640 DOJIAD
641 AASUAF
642 LOAC
643 ACIIAC
644 OMOPAK
645 AKLYAG
646 OOHEAB
647 AGDOAD
648 OPTUAF
649 AMAK
650 UMSIAC
651 EMUMAK
652 UBDDAG
653 HELEAB
654 UGMOAD
655 LENGAF
656 QUAF
657 ETTIAC
658 TUUNAK
659 NEGHAG
660 NGPEAB
840 OPITAF
841 AMOPAT
842 UMUXAB
843 EMHEAK
844 UBSOAG
845 HETU
846 UGADAD
847 LESIAF
848 QUUXAT
849 ETDDAB
850 TUFEAK
85T NEMOAG
852 NGTT
853 ITAFAD
854 MMP1AF
855 SIUNAT
856 VELLAB
857 TIPEAK
858 UXLOAG
859 IMCC
860 DDAGAD
861 WTIS AF
862 GHUBAT
863 SOTHAB
864 LDETAK
865 MOOMAG
866 ABMN
867 HOAMAD
868 ADIN AF
869 OWUGAT
870 AFAAAC
871 WONEAK
872 ATOOAG
873 UXVE
874 ALEMAD
875 UNWIAF
876 MEQUAT
877 UPABAC
878 FEITAK
879 UHWOAG
880 PEUX
881 SUMEAD
882 ERSOAF
883 TTSUAT
884 EGA D AC
885 CCIIAK
886 IIUXAG
887 MNLY
888 PIFEAD
889 NEDOAF
890 ISTTAT
891 LYAKAC
892 INPIAK
893 LLUMAG
894 JILL
895 THLEAD
896 DOLOAF
897 AACCAT
898 LOAGAC
899 ACISAK
900 OMUBAG
901 AKTH
902 OOETAD
903 AGOMAF
904 OPMMAT
905 AMAMAC
906 UMIMAK
907 EMUGAG
908 UBLD
909 HENEAD
910 UGOWAF
161 MONEAC
162 ABMEAF
163 HOJIAT
164 ADSUAB
165 OWACAK
166 AFIIAG
167 WOOP
168 ATLYAC
169 UXHEAF
170 ALDOAT
171 UNTUAB
172 MEAKAK
173 UPSIAG
174 FEUM
175 UHDDAC
176 PELEAF
177 SUMOAT
178 ERNGAB
179 TTAFAK
180 EGTIAG
181 CCUN
182 IIGHAC
183 MNPEAF
184 PIHOAT
185 NECCAB
186 ISATAK
187 LYISAG
188 INUP
189 LLTHAC
190 JIERAF
191 THOMAT
192 DOMNAB
193 AAALAK
194 LOINAG
195 ACUH
196 OMAAAD
197 AKEGAF
198 OOOOAT
199 AGNEAB
200 OPEMAK
201 AMJIAG
202 UMQU
203 EMACAD
204 UBITAF
205 HEOPAT
206 UGUXAB
207 LEHEAK
208 QUSOAG
209 ETTU
210 TUADAD
211 NESIAF
212 NGUXAT
213 ITDDAB
214 MMFEAK
215 SIMOAG
216 VETT
217 TIAFAD
218 UXPIAF
219 IMUNAT
220 DDLLAB
221 WIPEAK
222 GHLOAG
223 SOCC
224 LDAGAD
225 MOISAF
226 ABUPAT
227 HOTHAB
228 ADERAK
229 OWOMAG
230 AFMN
240 WOAMAD
411 IMFEAT
412 DDDOAB
413 W1TTAD
414 GHAKAG
415 SOPI
416 LDUMAC
417 MOLLAK
418 ABPEAT
419 HOLOAB
420 ADCCAD
421 OWAGAG
422 AFIS
423 WOUBAC
424 ATTHAK
425 UXETAT
426 ALOMAB
427 UNMMAD
428 MEAMAG
429 UPIM
430 FEUGAC
431 UHLDAK
432 PENEAT
433 SUOWAB
434 ERVEAD
435 TTALAG
436 EGWI
437 CCUHAC
438 IIABAF
439 MNEGAT
440 PIWOAB
441 NENE AD
442 ISMEAG
443 LYJI
444 INSUAC
445 LLACAF
446 JIII AT
447 THOPAB
448 DOLYAD
449 AAFEAG
450 LODO
451 ACTTAC
452 0MAKAF
453 AKPIAT
454 OOUMAB
455 AGLLAD
456 OPLEAG
457 AMLO
458 UMNGAC
459 EMAGAF
460 UBTIAT
461 HEUBAB
462 UGGHAD
463 LEETAG
464 QUHO
465 ETMMAC
466 TUATAF
467 NEIM AT
468 NGUPAB
469 ITLDAD
470 MMERAG
471 SIOW
472 VEMNAC
473 TIALAF
474 UXINAT
475 IMUHAB
476 DDAAAK
477 WI EG AG
478 GHOO
479 SONEAC
480 LDEMAF
481 MOJIAT
661 ITHOAD
662 MMCCAF
663 SIAT
664 VEISAC
665 TIUPAK
666 UXTHAG
667 IMERAB
668 DDOMAD
669 WIMNAF
670 GHAM
671 SOINAC
672 LDUGAK
673 MOAAAT
674 ABEGAB
675 HOOOAD
676 ADNEAF
677 OWEM
678 AFJIAC
679 WOQUAK
680 ATACAT
681 UXITAB
682 ALOPAD
683 UNUXAF
684 MEHE
685 UPSOAC
686 FETUAK
687 UHADAT
688 PESIAB
689 SUUXAD
690 ERDDAF
691 TTFE
692 EGMOAC
693 CCTTAK
694 11AFAT
695 MNPIAB
696 PIUNAD
697 NELLAF
698 ISPE
699 LYLOAC
700 INCCAK
701 LLAGAT
702 JIISAB
703 THUBAD
704 DOTHAF
705 AAER
706 LOOMAC
707 ACMNAK
708 OMAMAT
709 AKINAB
710 OOUGAD
711 AGAAAG
712 OPNE
713 AMOOAC
714 UMVEAK
715 EMEMAT
716 UBWIAB
717 HEQU AD
718 UGABAG
719 LEIT
720 QUWOAC
721 ETUXAK
722 TUMEAT
723 NESOAB
724 NGSUAD
725 ITADAG
726 MMII
727 SIUXAC
728 VELYAK
729 TIFEAT
730 UXDOAB
731 IMTTAD
911 LEVEAT
912 QUALAC
913 ETWIAK
914 TUUHAG
915 NEABAB
916 NGEGAD
917 ITWOAF
918 MMNEAT
919 SIMEAC
920 VEJIAK
921 TISUAG
922 UXACAB
923 IMIIAD
924 DDOPAF
925 WILYAT
926 GHHEAC
927 SODOAK
928 LDTUAG
929 MOAKAB
930 ABPIAD
931 HOUMAF
932 ADLLAT
933 OWLEAC
934 AFLOAK
935 WONGAG
936 ATAGAB
937 UXTIAD
938 ALUBAF
939 UNGHAT
940 MEETAC
941 UPHOAK
942 FEMMAG
943 UHATAB
944 PEIMAD
945 SUUPAF
946 ERLDAT
947 TTERAC
948 EGOWAK
949 CCMNAG
950 IIALAB
951 MNINAD
952 PIUHAF
953 NE
954 ISEGAC
955 LYOOAK
956 INNEAG
957 LLEMAB
958 JIJIAD
959 THQUAF
960 DO AC
961 AAIIAC
962 LOOPAK
963 ACLYAG
964 OMHEAB
965 AKDOAD
966 OOTUAF
967 AG AK
968 OPSIAC
969 AMUMAK
970 UMDDAG
971 EMLEAB
972 UBMOAD
973 HENGAF
974 UGAF
975 LETIAC
976 QUUNAK
977 ETGHAG
978 TUPEAJ3
979 NEHOAD
980 NGCCAF
981 ITAT

232 ATINAF	482 ABSUAB	732 DDAKAC	987 MMISAC
233 UXUGAT	483 IIOACAK	733 WIPI	983 S1UPAK
234 ALAAAC	484 AD11AG	734 GHUMAC	984 VETHAG
235 UNNEAK	485 OWOP	735 SOLLAK	985 TIERAB
236 MEOOAG	486 AFLYAC	736 LDLEAT	986 UXOMAD
237 UPVE	487 WOHEAF	737 MOLOAB	987 IMMNAF
238 FEEMAD	488 ATDOAT	738 ABCCAD	988 DDAM
239 UHWIAF	489 UXTUAB	739 HOAGAG	989 WIINAC
240 PEQUAT	490 ALAKAK	740 ADIS	990GHUGAK
241 SUABAC	491 UNSIAG	741 OWUBAC	991 SOAAAT
242 ERITAK	492 MEUM	742 AFTHAK	992 LDNEAB
243 TTWOAG	493 UPDDAC	743 WOETAT	993 MOOOAD
244 EGUX	494 FELEAF	744 ATOMAB	994 ABNEAF
245 CCMEAD	495 UHMOAT	745 UXMMAD	995 HOEM
246 IISOAF	496 PENGAB	746 ALAMAG	996 ADJIAC
247 MNSUAT	497 SUAFAK	747 ANIM	997 OWQUAK
248 PIADAC	498 ERTIAG	748 MEUGAC	998 AFACAT
249 NEIIAK	499 TTUN	749 UPLDAK	999 WOITAB

★ ***LEISURE SUIT LARRY I Enhanced Version:***

Sierra'nın bu güzel oyunlarından LARRY I'in sorularının tüm cevapları. Doğru cevaplar sizin yararınıza olur.

-What is the color of the sunset behind the cowboy riding the bucking bronco beneath the word "tenderfoot" on the "Palamino Ranch" brochure?

> Salmon

-According to "Whose Whom," what length legs does Larry prefer his women to have?

> Any length

-According to "Whose Whom," what kind of hair does Larry prefer his women to have?

>Clean

-According to "Whose Whom," how tall is Larry Laffer?

>Five feet, five inches

-Acording to "Whose Whom," what does Larry Laffer do for a wing?

> Traveling software salesman

According to "Whose Whom," how old is Larry Laffer?

>40

-According to "Whose Whom," how well-endowed does Larry prefer his women?

> Medium handfuls

-What color is the dotted line at the bottom of the "Whose Whom" letter?

> Navy blue.

-What taste treat is pictured to the left of the frankfurters in the Palamino Ranch" brochure?

>Tacos

-What taste treat is illustrated to the right of the frankfurters in the "Palamino Ranch" brochure?

> Beans

-Getting to the Palamino Ranch is easier than

> pickin' off a saddlesore.

-Who is the Vice President of "Whose W horn's" Direct Male Department?

> Adolph Muhweeny

-According to the "Palamino Ranch" brochure, Old Faceful upts every

> 35 minutes.

-In the "Palamino Ranch" brochure, the gal sittin 'round the campfire is playing a

> guitar.

-What kind of contest is held on Tuesdays at the Palamino Ranch?

> Canyon Yodelin'

-According to "Whose Whom in America," what kind of credit risk is Larry?

> Adequate

- The Vice President of "Whose Whom's" Direct Male department signs his name with a

> red fine-tip pen.

-The Palamino Ranch is available for

> har-mitzvahs.

-The man on the cover of the Palamino Ranch brochure i: about to

> draw.

-The map directing you to the Palamino Ranch looks like

> a closeup of Baked Beans.

-What's for lunch at the Palamino Ranch?

> Cornbread and chili

-The address on the back of the "Whose Whom" letter is

> invisible.

-What color is the line under the letterhead of the "Whost Whom" letter

>Red

-According to "Whose Whom," Larry prefers his ladies' derrieres

> yes.

-The offices of "Whose Whom" are located in

> Salt Lick City.

-What color is the border on top of the "Palamino Ranch' brochure?

> Blue-gray

-The man in the little picture above the word "Activities" in the "Palamino Ranch" brochure is saddling up a

> fence.

-What's not allowed at the Palamino Ranch?

> Spurs

-In the small photo next to the word "spread" in the "Palamino Ranch" brochure, a cowboy seems to be hugging

> a cow.

-How far is the Palamino Ranch from the Humongous Tetons?

> 5 miles

-What will the folks at the Palamino Ranch show the wimmenfolk how to do?

> Pull taffy under the stars

-According to the "Palamino Ranch" brochure, where can you see oozing paint pots year round?

> Carta's Bad Caverns

-What do the cowgirls have at the Palamino Ranch?

> Jugs o' moonshine

-How does the Vice President of "Whose Whom's" Direct Male Department sign his name?

> Enthusiastically

-Which of his credit cards does "Whose Whom" want Larry to use?

> None

-Which of the following is NOT one of the activities at the Palamino Ranch?

> Cattle rustlin'

-The phone number for the Palamino Ranch is

> 1-800-ZIP-DOWN

-The map that shows you how to get to the Palamino Ranch is

> a pile of beans.

-"Whose Whom" thinks Larry and men like him are

> fabulouso, studly, sensitive.

-Whose address appears at the bottom of the "Whose Whom" brochure?

> Sierra On-Line's

★ ***APIDYA:***

İşte oyunun kademe kodlan! Tüm kodlan logonun bulunduğu ana ekranda yazın.

SHOWCREDITS: Oyunun sonunu ve yapanları gösterir.

MISSHONEYBEE: Oyuna ikinci kademeden başlama.

HASTALAVISTA: Oyuna üçüncü kademeden başlama.

DEPUTLOVE: Oyuna dördüncü kademeden başlama.

SNAKEPREVIEW: Oyuna beşinci kademden başlama.

Bu sayılık da bu kadar. Unutmayın! En son AMIGA oyunlarının cheatlerini burada bulabilirsiniz. Taklitlerimden kaçının (Hehehe). Ben sadece bu dergideyim. Gördüğünüz üzere bu ay hiç okur mektubu vermedik. Napalım bu ay sizler için ben çalıştım. Elimde bulunan takribi yetmiş mektubu gelecek ay yazacağım. Bu arada okur arkadaşlara 2 UNLIMITED'i şiddetle tavsiye ediyorum.

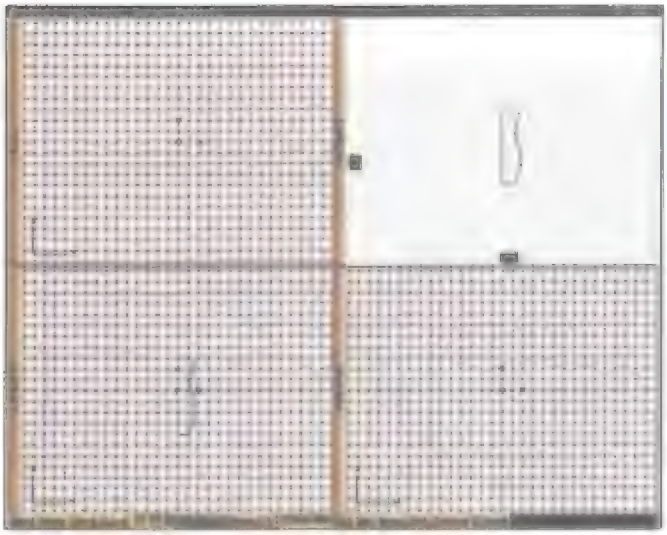
Yaratmak benim suçum değildi!

Imagine

DOĞAN TÜRKÜLER

Hayal dünyamızın derinliklerinden gelen dürtüleri, tabu denilen engeller yüzünden frenlemek zorunda kalırız. Eğer ilham periniz belalıysa ve sizi rahatsız ediyorsa, durumunuz kötü demektir. Yapmanız gereken, ütopik düşlerinizi gün ışığına sunmak ve tabulara bakış açınızı değiştirmektir. Yıkamadağımız tabular için çok değişik yöntemler kullanabiliriz. Eğer üstünden geçemiyorsun etrafından dolaş taktiği, bunları aşmada kullanılacak en esaslı yoldur. Zaten içimizdeki bu kıvılcımı dışarı satamazsak, ya şizofren ya da ofistik oluruz. Kıvılcımın oluşturduğu ateş içimizi yakmadan, onu dışarı üfürelim. Tabii bunu başarmanın çeşitli yolları vardır. Biz bu yollardan, en güzeli olan hayal etmeyi deneyeceğiz. Yani IMAGINE! Üç boyuttaki sihirli dünyanın gözler önüne serilmesi. Düşlerimizin bilgisayar üzerinde sayısallaşması. Yazı dizimizin bu ay ki bölümünde, iki boyutta çizdiğimiz bir şekli üç boyuta nasıl aktaracağımızı görecek, aynı zamanda, oluşturacağımız ekranda arka plan rengini nasıl değiştireceğimizi inceleyeceğiz.

Bu bölümde anlatacağım teknikleri uygularken, 22. sayıda yayınlamış olduğumuz Imagine Uygulamaları ve 21. sayıdaki Hakan Kaya arkadaşımızın açıklamış olduğu Imagine yazısı temel alınacaktır. Çizim işlemimize yine Detail Editör'den başlıyoruz (Bu arada kendinize bir project ve resim directory'si açtığınızı varsayıyoruz). Rahat bir çalışma ortamı varatmak için Displav menüsünden **COORDINATES** ı açın. **FUNCTION/ADD/AXIS**



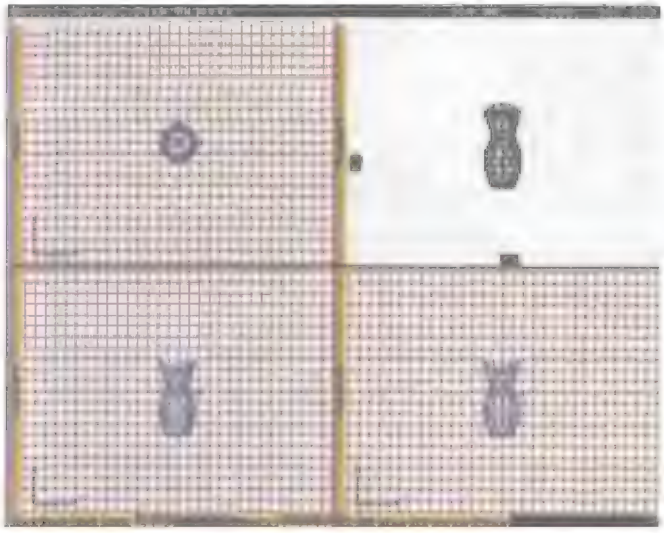
komutu aracılığıyla vazomuz veya bardağımız için oluşturacağımız objenin axis'ini temin edeceğiz. Şimdi axis'in üzerine klikleyip (veya F1 tuşu yardımıyla), onu seçin. **MODE/ADO LINES** komutu vasıtasıyla ekrana şeklimizi çizeceğiz. İşlem yapacağımız panel **Front Panel** olacaktır (X-Z yüzeyi). Şekil çizeceğiz dedik, ama bu şeklin nasıl bir şekil olacağını belirtmedik. Evet, çizeceğimiz şekil bir bardağın veya sürahinin yansı olacak. Bunu yaparken front panelde bulunan AXIS'in sağ yanını kullanın ve çizdiğiniz şeklin. AXIS'in sol yanına geçmemesine dikkat göste-

rin. Şimdi yukarıdan başlayarak bir bardak çizelim. Burada oluş-

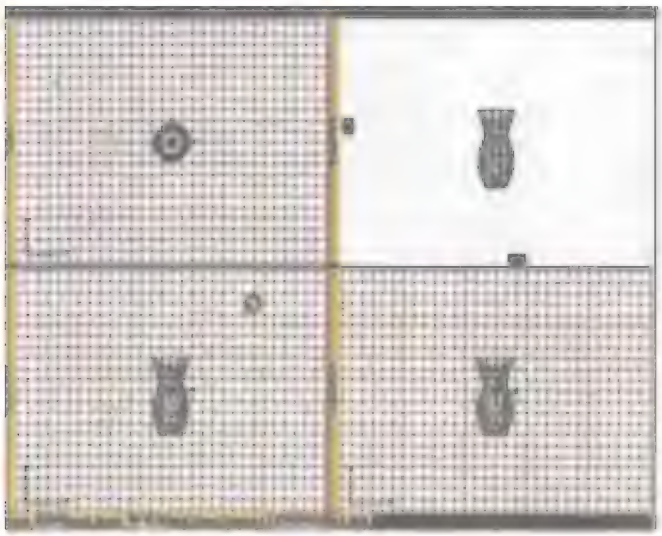
turacağımız şekil, bardağın yan kısmıdır. Eğer bardağa benzer birşey çizdiyseniz, ama bunu biraz daha deforme etmek istiyorsanız, önce **MODE/DRAG POINTS**'i seçin. Artık istediğiniz noktayı istediğiniz yere götürme özgürlüğüne sahipsiniz. Şimdi yapacağınız, yerini değiştirmek istediğiniz noktayı klikleyip, (mouse basılı olduğu halde) yeni yerine ulaştırmak olmalı. Eğer çizmiş olduğunuz şekil bir bardağın, önden bakışta, sağ yarısını anımsatıyorsa, bardağımızın tamamını oluşturma zamanı gelmiş demektir. **MODE/PICK OBJECTS'i** seçin. Şimdi objemiz seçilmiş bir objedir. Ancak seçilmiş bir obje, **MOLD** menüsündeki işlemlere sokulabilir. Şimdiki amacımız, hazırlamış olduğumuz bardağımsı objeyi AXIS'i orijin olmak üzere z ekseni etrafında çevirip, tam bir bardağa dönüştürmek. Şimdi **OBJECT/MOLD/SPIN'i** seçelim. Açılacak ekranda, dönüş açısı ve kaç etapta, dönüş yapılacağını belirlememize yarayan iki değer bulunmaktadır. Bunlardan, dönüş açısı, objemizin z ekseni etrafında kaç derece dönüş yapacağını içeren bir değere sahiptir. **360** derece tam bir dönüşü simgeler. Diğer değer ise, objemizin, dönüşü kaç etapta tamamlayacağını belirler. 12 değeri tam bir dönüşün, 12 etapta yani **360/12=30** derecelik bölümlerle tamamlanacağını ve yan yüzey oluşacağını gösterir. Bu değerin yüksek olması objemizin yuvarlaklığa daha çok yaklaşmasını sağlayıp, daha güzel bir görü-

nüm elde etmemize yarar. Ancak her güzelin bir kusuru vardır. Buradaki sorun; adım sayısının artmasına neden olmasıdır. Yani yeni objemizi oluşturacak nokta popülasyonunda büyük bir artış olacak ve resmimizin hesaplanma süresi uzayacaktır.

Artık sizin de bir bardağınız var. Eğer beğenmediyseniz **Amiga U** ile **UNDO** yapabilir ve deminki işlemleri tekrarlayıp daha mükemmel bir bardak elde edebilirsiniz. Bardağımızı yaptık ama, ne

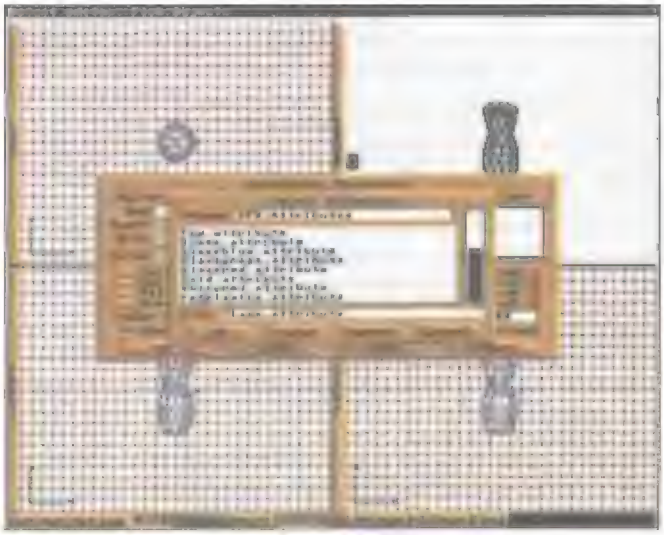


rengi, ne de saydamlığı var. Objemize biraz karakter kazandırma zamanı geldi. **Attributes'ten** renk değerlerini ayarlayacağız. Burada **FILTER** seçeneğindeki renk değerleriyle biraz uğraşmamız kiyor. Renk sliderlarının hepsini en sağa çekip maximum değeri verirsek (R= 255, G= 255 ve B= 255.*BEYAZ). objemiz tam saydam olur. Bu renk barlarıyla biraz oynayarak istediğiniz rengi bulun. Bulmuş olduğunuz renk. objemiz tarafından filtrelenecek yani absorbe edilecektir. Bu sayede istediğimiz renkte camdan yapılmış bir bardağımız olacak. Eğer cam işlemleri ile uğraşmak istemiyorsanız. Imagine disketlerinin içinde, attributes

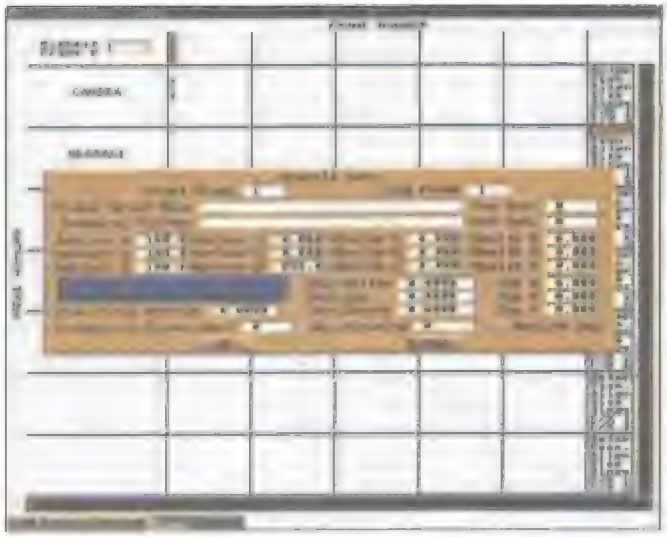


directory'sinde, çeşitli yüzeylerin dataları bulunmaktadır. Örneğin: Çelik, Altın, Cam gibi...

Attributes Reguester'ın load komutuyla,-objenizi istediğiniz malzemeden yapabilirsiniz. Objemiz artık hazır, onu save edelim ve **Stage Editör'e** geçelim. Bu editörde geçen sayıda da olduğu gibi ışıklan ve kamerayı yerlerine yerleştirelim. İyi bir görüş açısı aldıktan sonra **SAVE CHANGES** komutunu kullanıp yaptıklarınızı saklayın (Stage Editörden başka bir editöre geçmek için bu işlem lazımdır. Bunu yapmazsanız son yapmış olduğunuz değişiklikler silinir). Şimdi **ACTION Editör'e** geçelim. Burada **GLOBAL** yazılı (Gökyüzü ve Çevre parametrelerini içerir) bölümde bulunan ve üstten 1 numaralı kolonun hizasında bulunan renkli kutucuğu klikleyin. Karşınıza bol parametreli bir requester açılacak. Bu bölümde **AMBIENT;** gün ışığı şiddeti ve rengini. **HORIZON;** ufuğun rengini, **ZENITH+;** ufuktan yukarıya doğru çıkıldıkça geçilecek rengi, **ZENITH-** ise bunun ters yönündeki rengi ifade eder. Şimdilik **AMBIENT'e** (100,100,100) **HORIZON** ve ZENITH'lere ise (0,0,255) yani tam mavi girin. Bu



yaptıklarımızın sonucunda 100 birim şiddetinde beyaz gün ışığı ile aydınlatılmış ve arka planı mavi olan bir ortama kavuşuyoruz. Project Editöre geçerken yine **Save Changes** yapmayı unutmayın. Şimdi, yapmış olduğumuz senaryoyu **RENDER** etme vakti. Eğer objenin imalatında cam kullanmışsanız, RENDER süresi uzayacaktır. Ne tip bir çıkış alacağınızı daha kısa bir sürede görmek istiyorsanız. **Modify** Gadgetf ını klikleyip, resim boyutunu 80x80 (veya sizin istediğiniz ufak bir boyut) olarak yeniden girin. Şimdi resmi render sürecine sokarsak, orijinal resme göre çok daha kısa bir zamanda, ufak bir resim elde ederiz. Eğer bu resim



istediğiniz gibi bir çıktı için ümit vaad ediyorsa, Modify bölümünden resmin boyutunu orijinal boyuta getirip, yeniden render edin. Eğer hoşunuza gitmediyse, gerekli değişiklikleri yapıp tekrar deneyin. Imagine örneklerimiz, ağırdan başlayıp hızlıya doğru yol alacak. Amacımız bu ilk örnekleri yaparken Imagine'a biraz alışmanız, menüleri tanımanız ve kendiniz uğraşıp ortaya birşeyler çıkarmanızdır. Bunu yaparken üç boyutlu programların ana mantığını kavrayacak ve ileride vereceğimiz çoklu ve az anlatımlı örneklerde zorluk çekmeyeceksiniz.

Rüyalarımızın Imagine ile gerçeğe ulaşması ümidiyle hepinize iyi aylar...

AMIGA&PASCAL

Herkese en içten merhabalar. Umarım ilk üç yazı sonunda pascal programlan hakkında bir fikriniz oldu. Belki bir iki küçük program yazmayı bile denemişsinizdir. Ancak bugüne kadar öğrendiklerimiz daha çok temel şeylerdi. Bu aydan itibaren ise Amiga'da Pascal programlan yazmayı öğreneceğiz.

Bu bölümden sonra anlatacağım, yazım kurallan ve emirler Kick Pascal V2.0 için geçerlidir. Diğer Pascal paketlerinde benzer işlemleri yapan komutlar var, ancak her zaman aralarında bir standart bütünlüğü yok. Elimde en çok doküman Kick Pascal için var, bunun yanısıra en kullanışlısı da Kick Pascal (Hi-speed Pascal daha tam olarak elime geçmedi).

Kick Pascal'da emirler üç temel grupta toplanıyor. Bunlardan ilki Pascal'ın standart fonksiyonları. İkinci olarak Kick Pascal'a özgü ve Amiga Sistemini kullanan Pascal emirleri var. Üçüncüsü ve en önemlisi ise Library fonksiyonları. Kullanılan emirleri kısaca tanıtmaya çalışacağım. Yalnız bunu yaparken, bir el kitaplığı yapmaktan çok en çok kullanılan emirleri, ne işe yaradıkları ile vereceğim. Örnek programlarla ne işe yaradıklarını daha ayrıntılı olarak sonra inceleyeceğiz.

Kick Pascal'da Bazı Sabitler ve Değişkenler:

FromWB (boolean): Belki biliyorsunuzdur, Amiga'da bir programı çalıştırmanın iki yolu var. Bunlardan ilki programın ismini CLI'dan girmek, ikincisi ise Workbench'ten ilgili Icon'a basarak programı çalıştırmak. Eğer bu değişken True değerini almışsa, programınız Workbench'ten çağrılmış demektir. Bu takdirde mutlaka bir pencere açmak zorundasınız. CLI'dan çağnlan bir programın zaten CLI'dan dolayı bir penceresi mevcuttur.

ParameterStr(Str): CLI'dan çağrılan programınıza parametre olarak verilen komutlan bu değişkenden okuyup değerlendirebilirsiniz (Mesela dir df0: derken, dir programın adı df0: ise programa kullanıcı tarafından aktanlan parametre oluyor).

ParameterLen(Int): Yukarıda belirtilen String'in uzunluğunu verir.

Mem(array[0..MaxInt] of byte): Bu değişken ile hafıza byte byte tanımlanmıştır, istediğiniz hafıza adresine doğrudan erişmeniz bu emir ile mümkün.

Bunun dışında bazı sabitler aşağıdaki şekilde tanımlanmıştır:

MaxInt = 32767
MaxLong=MaxLongInt=2147483647
MaxCard = Max Word = 65535
MaxByte = MaxShortCard = 255
MaxShortInt = MaxShort = 127
Pi = 3.14159265358979

Kick Pascal'm Pascal Fonksiyon ve Procedure'lerinden bazıları

Write/Read: Bu iki emir ile istediğiniz bir çıkış dosyasına/giriş dosyasından, istediğiniz değişkenleri yazabilir ve okuyabilirsiniz.

Writeln / Readln: O an kullanılan girişten (ki genelde ekran olur) bilgi okumak veya yazmak için kullanılır.

ClrScr/Page: Ekranı siler.

Gotxy (x,y): Kursoru x'inci sütuna ve y'inci satıra yerleştirir. Pencerenin sol üst köşesi (1,1) kabul edilir.

Reset(dosya,isim): isim adlı Dosya değişkeni okuma ve yazma amacıyla açılır.

Rewrite(dosya,isim): Yukarıdaki ile aynı amaçlı kullanılır, sadece bu emir dosyayı yeniden yaratır, yani yoksa bu isimli bir dosya açar, şayet mevcutsa bu dosyayı silerek yazar.

Close (dosya): Eğer bir dosyayı açarsanız, mutlaka kapatmanız gerekir. İşte Pascalda bu işi gerçekleştiren kahraman emir.

IOresult: Bu fonksiyonun sonucu 0 değilse, o zaman son veri alışverişinde bir hata olmuş demektir.

Seek (dosya,yer): Açılan dosyanın belirli bir yerine gitmenizi sağlar. Diyeceksiniz ki benim dosyam: "dosya: file of word; şeklinde tanımlı. O zaman: "seek (dosya,20);" emri ile dosyanın 20 inci vvord'üne yani 40'ıncı byte'ına gelirsiniz.

Filepos (dosya): Dosyanın neresinde olduğunuzu belirtir.

Filesize (dosya): Dosyanın toplam boyunu verir. Bu boylar yine dosyanın tanımlandığı büyüklüğe göre verilir. Bu noktada el kitabından kısa bir örnek eklemek istiyorum:

```
Var
f:text;
begin
  reset (f,'DF0:s startup-sequence);
  seek (f, Filesize (f));
  writeln (f,'echo "Merhabalar!!!"');
  close (f);
End.
```

Bu basit programda f ile bir dosya değişkeni (text) tanımlıyoruz. Daha sonra var olduğunu bildiğimiz bir dosyayı açıyoruz. Seek emriyle filesize komutunda belirlediğimiz dosya sonuna geliyoruz ve buraya Writeln ile bir satır ekliyoruz. Sonra da dosyayı kapatıyoruz. Etkili ve çok basit, Pascal'ı sevmemin baş sebebi bu.

Buffer (dosya,boyut): Dosya için boyut ile belirtilen miktarda ara hafıza kullanılır ve bu sayede okuma, yazma işleri hızlandınlır. Boyut olarak 10000'nin üstü gereksiz olacaktır.

Bu emirleri ardından, bilgisayar'ın temel işlevi bilgi saymak, başka deyimle işlem yapmak. Dolayısıyla her dilde mutlaka bazı matematiksel fonksiyonlar olmalı

Abs: Girilen değeri işaretine bakmadan pozitif değeri olarak atar.

Arctan (x): Reel sayılar üzerinde bir işlemdir. Gerçekleştirilebilmesi için diskette Mathtrans.library dosyasının LIBS: directory'sinde bulunması şarttır.

Chr(i): i sayısının ASCII karşılığını verir.

Ord(c): Girilen ASCII kodunun sayı karşılığını verir.

Hatırlarsanız bir ara pointer tipleri tanımlamıştık. Bu pointerlarla ilgili iki

1.0 Pascal ve Amiga versiyonları, Pascal ile neler yapılabilir.
2.0 Pascal'ın genel yapısı: Tanımlar, bloklar, Procedure ve fonksiyonlar
3.0 Pascal Dili Özellikleri, tip tanımlan, unitler.
4.0 Amiga ile iletişim :Library kullanımı, Amiga'ya has komutlar.
5.0 Gelişmiş programcılık: teknikler, başka sistemlere veya sistemlerden aktarmalar.

F.Kağan Gürkaynak

önemli standart fonksiyon var bunlar

New (pointer)/Dispose (pointer): Dinamik bir değişken tanımlamanızı / sistemden ayırmanızı sağlar.

Kick Pascal'ın Amiga'ya özgü komutlarından bazıları

Yavaş yavaş işin Amiga kısmına geldik. Bunun yanında Kick Pascal programcıları bir iki adet de standart dışı fonksiyon geliştirmişler. Buradaki fonksiyonlan Pascal ile ilgili kitaplarda bulmak mümkün değil, bunlar tümü ile Kick Pascal'a özgü.

Alloc_Mem (Miktar,durum): Belirtilen miktarda hafızayı kendinize ayırır. Bu hafıza artık sizin programınıza ayrılmıştır. Durum için ise 2 koyarak Chip, $10000 koyarak O'larla doldurulmuş bir hafıza isteyebilirsiniz. Hemen hatırlatalım, DMA ile ilgili tüm veriler Chip hafızada olmak zorundadır (Gr3fik, ses, disket datası). Bu yüzden boşu boşuna Chip hafıza harcamamalıyız. Eğer bize ayrılan hafıza önemli değilse, sadece 0 girebiliriz. Ayrılan hafızanın muhakkak iade edilmesi şarttır. Ancak Kick Pascal sistemi bu işi sizin yerinize yapacaktır. Yine de, istiyorsanız ayrılan hafızayı FreeMem (adres,miktar) komutu ile sisteme iade edebilirsiniz.

Open Screen: Bu komut ile kendinize bir ekran açabilirsiniz. Elbetteki bu ekranın parametrelerini girmeniz gerekecek. Open Screen (x,y,en,boy,kalınlık,arkaplan rengi, yazı rengi,görüntü türü,isim);

Burada kalınlık'tan kasıt, ekrana ait olan Bitplane sayısı, dolayısı ile kaç renk gösterebileceğidir. Görüntü türlerinin hepsini bir Amiga referansından edinebilirsiniz.)

Açılan bu ekran, Intuition Library'si ile açılana göre oldukça basit. Ancak, zahmetsizce yazılarak, programlanabiliyor. Açılan ekranı Close Screen ile kapatabilirsiniz.

Open_window: ile bir pencere açabilirsiniz. Open screen komutu gibi bu emir de basit bir pencere açmanızı sağlayacaktır, parametreleri şu şekildedir: Open window (x,y,en,boy,renk, IDCMP maskesi,pencere türü,ismi,bağlı olduğu ekran,minimum eni.minimum boyu, maksimum eni, maksimum boyu);

Açılan bir pencereyi kolayca Close**Window komutu ile kapatabiliyoruz.**

Biliyorum pek sevimli durmuyor. En iyisi bu konuda örneklere bakmak. Bu konuyu kapsayan bir örnek PROGRAM 1 kutusunda Benzer örnekler Kick Pascal'ın ikinci disketinde bol miktarda mevcut.

Geldik en önemli emre:

OpenLib(pointer,isim,versiyon): Bu procedure ile istediğiniz Amiga Librarysini

açmak mümkün. Burada isim Library ismini, versiyon ise gerekiyorsa o librarynin sahip olması gereken minimum versiyon numarası, eğer önemsizse 0 girilir. Açılan Library sonra CloseLib fonksiyonu ile kapatılabilir, sistem bu işi de aslında otomatik olarak sizin yerinize halledecektir.

PROGRAM 1

```
Var
Ekran.pencere: ptr;

Begin
  Ekran :=Open_Screen(0,0,     (Sol üst köşe}
    320,256,{Eni,boyu 320x256}
    6,    {Derinlik = 6 = 64 renk}
    3,1,  {Yazı renkleri}
  $0082 {Extra Halfbrite Modu, Derinlik 6 vermiştik}
    'Merhaba'); {Bu da ismi}
  Pencere:=Open_Window(50,40, {Sol üst köse}
    100,50,    {Eni,boyu}
  $102, {Yazı rengi, $ heksadesimal sayıyı belirtiyor}
    0,              {IDCMP, yok}
    $9,             {Pencere türü}
    'DÜNYA',        {İsim}
    Ekran,    {Pencere,hangi ekranda ???}
  10,10,200,200);{min'ler ve Max'lar}
{Burada artık bir ekranımız ve penceremiz var}
Delay (10*50); {Delay saniyenin 1/50'si kadar bekler}
Close_Window(Pencere);
Close_Screen(ekran);
End.
```

Bu 6 emir ile ufkumuz oldukça genişledi sayılır. Bu emirlere ek olarak programcıların eklediği birkaç emir ise şunlar:

FreeStack: Kalan Stack hafıza miktarını gösterir. Stack hafızayı, değişkenler için kullanırsınız. Dolayısıyla sistemde olan hafıza değil de, değişkenler için ayrılmış olan hafızanın miktarı önemlidir.

Random: 0-1 arası rasgele bir sayı verir.

Random (n): 0 ile n-1 arası rasgele bir sayı verir.

Randomize : Rasgele sayı fonksiyonu, zamanla işleme sokulur. Her ne kadar adı rasgele olsa da, bu fonksiyonun belirli bir periyodu vardır. Bu yüzden bu tür bir emre bazı uygulamalarda ihtiyaç duyulur.

Hi(integer): Bir integer veya word türü sayı iki byte'tan oluşur. Bu iki byte'ı bir basamak gibi düşünürseniz, Hi(i) ilk basamağı, **Lo(i)** ise ikinci basamağı verir.

Bir reel sayı da **Trunc (x)** ile tam **ve Frac (x)** ile ondalık kısmına ayrılabilir.

Addr(x): x değişkeninin bulunduğu adres değerini verir.

SizeOf: Belirtilen tipin uzunluğunu byte olarak verir.

```
sizeof(Word) = 2;
sizeof(array[1.. 100] of long) = 400;
```

Exit: Program akışını içinde bulunulan bloktan dışarı çıkartır.

KickPascal'm bize sağladıkları neredeyse sadece bunlardan ibaret. Ama üzülmeyin, önümüzde büyük bir imkanlar paketi var. Amiga'nın Library'leri. Buna ek olarak programcılar tarafından hazırlanmış bazı unitler (komut paketleri) mevcut. Library'ler ile iletişim sağlarken bazı tanımların yapılması ve bazı değişkenlerin tanımlanması gerekir. Bu tanımlar sabit olarak hazırlanmıştır ve .h ile biten dosyalarda saklanır. Amiga'nın sistemi C ile yazılmıştır. Bu sebeple her türlü Library'si için C dilinde .h file'lan mevcuttur (Bu file'lara Header file denir). Hemen sevinmeyin, zira bu dosyalan kullanmanız mümkün değil, çünkü tanımların Pascal'a uygun olması gerekiyor. Burada tek sorun, bazı C de büyük ve küçük harfin farklı kabul edilmesinden dolayı aynı isimli, değişkenler ve fonksiyonlar bulunabiliyor, bu yüzden bazı isim değişiklikleri mevcut.

Peki bu library fonksiyonlarını nerelerden öğreneceğiz? Bu elbette bizim konumuz değil. Ancak bunu öğrenmenin tek yolu, iyi bir referansa bakmak. Bu iş için çeşitli kaynaklar var, ancak size Commodore'un kendi orjinal referansını tavsiye ederim.

Library Fonksiyonları, device'lar için, Amiga ROM Kernel Reference Manual **INCLUDES & AUTODOCS;** Amiga'nın sistemi. Library C örnekleri ve program teknikleri için. Amiga ROM Kernel Reference Manual **LIBRARIES & DEVICES;** Amiganın donanımı, teknik bilgi, low level programming için, Amiga **HARDWARE** Reference Manual kitapları önerilir. Bu kitapların yakın zamanda 2.0 versiyonu için olanları çıktı, onlarda fazladan sürü ile fonksiyon anlatılıyor (1.3 bilgisayar ile onları kullanamazsınız!!). Bu kitapların herbiri oldukça kalın, ama program yazmak, hele Library kullanmak istiyorsanız, özellikle ilki şart. Her üç kitabında yayımevi **ADDISON & WESLEY.**

Yazımızın sonunda yine Kick Pascal disketlerindeki örnek programlardan kısaltarak, PROGRAM 2 kutusunda basit bir örnek program veriyorum. Programın ilk satırında, Library için gerekecek iki adet dosyayı sisteme ekliyoruz. Bunlar Graphics.lib ve intuition.h. Dikkat edin: Var kısmında kullanılan Window ve Rastport kelimelerini daha önce görmedik. Bu tipler ilk satırda eklediğimiz dosyalarda tanımlanmışlar. Eğer sistem üzerine kitaplar okuyanınız varsa, bu tanımları bileceklerdir. Daha sonra bir Library açıyoruz. Bu Library, bilgisayarın ROMunda bulunan Graphics.library. Dikkat ederseniz GfxBase olarak tanımlanan pointer da bizce tanımlanmadı. Daha sonra bir pencere açıyoruz. Pencere açmak aslında Intuition Library'sinin işi; ancak burada, Pascal'ın fonksiyonunu kullanıyoruz, yani basit olanı. Ancak bu arada büyük harfler ile tanımlanmış bazı değerler görüyoruz. Bunlar bizim penceremizin türünü belirliyorlar, dikkat edin virgülle ayrılmıyor, toplanıyorlar, sebebi basit, bunların herbirinin bir değeri var ve her değer pencerenin bir başka özelliğini tanımlıyor.

Arkasından enteresan ve kritik bir satır: **Rp := Wln^.RPort;**

Rp değişkeni bir Rastport pointer'i olarak tanımlanmıştı. Ancak bu değere nereden atama yapılıyor??? Dikkat edin Win, bir pointer ve tipi bir Window gösterecek şekilde tanımlanmıştı. Bizim göremediğimiz tip tanımında Window bir Record olarak tanımlanmış (göremediğiniz lafı yanlış, isteyen bu .h file'ları okuyabilir). Bu record'un bir parçası da Rport. Değeri buradan alıyoruz (tüm bunları anlamak için Amiga'da Window'un yapısını gösteren bir kaynak bulun ve yapıyı anladıktan sonra bir daha okuyun). Aslında şu aşamada tüm bu değerleri anlamanızı beklemiyorum. Ne işe yaradığını anlayarak da çok güzel şeyler yaratabilirsiniz.

Hemen sonraki satır çok enteresan. SetAPen (Rp,3); emri, Rastportu Rp olan pencerenin (bizim açtığımız), yazı rengini 3 numaralı renge çeviriyor. Bu emir Pascal'da yok, Library emri (Autodocs kitabı, sayfa A-108). For döngüsü içindeki iki emir, Move ve Draw için de aynı şey söz konusu. İkinci For döngüsündeki RectFill emri, bir dörtgen çizip içini dolduruyor. Yazı dizimizin ardından bu konularda detaylı örnekler ve uzun açıklamalar vermeyi umuyorum. Ö-zellikle sistem yapılan ve bunların kullanımını gösteren teoriden uzak, programlar yazacağız. Gelecek ay, dizimizin son bölümünü göreceğiz, Burada bazı tekniklere, programlar arası iletişime ve başka sistemlerden program aktarımlanna ilişkin açıklamalar yapacağız. Bu arada lütfen disketlerdeki demo programlan inceleyin. Size çok yardımcı olacaklardır. Hepinize iyi eğlenceler ve basanlar.

PROGRAM 2

```
{$incl "graphics.lib", "intuition/intuition.h" }

Var
  Win: * Window;
  Rp: ARastPort;
  err: boolean;
  Msg: Ptr;
I: integer;
Begin
OpenLib(GfxBase, 'graphics.library', 0);
Win:= Open_Window(0, 0, 640, 200,1, _CLOSEWINDOW,
GIMMEZEROZERO+ACTIVATE+WINDOWCLOSE+
WINDOW DEPTH,
      Grafikdemosu', Nil, 640, 200, 640, 200);
  Rp:= Wln^.RPort;
  SetAPen(Rp, 3);
  For i:=0 to 20 Do
  Begin
  Move(Rp, 220+20*i, 5);
  Draw(Rp, 620, 5+9*i)
  End;
  Fori:=1 to 10 do
  Begin
  SetAPen(Rp, 1 + I mod 3);
  RectFill(Rp, 5*i, 75+2*i, 320-25M, 180-8*1)
  End;
  Msg:= Wait_Port(Win^.UserPort);
  Msg:= Get_Msg(Win^.Userport);
  Reply Msg(Msg);

  Close_Window(Win);
End.
```

DÜNYA LİSTESİ

1.MYTH
2. AGONY
3. SPACE QUEST IV
4. LEGEND
5. POWER MONGER WORLD WAR
6. SPACE CRUSADE
7. ELVIRA 2
8. PARASOL STARS
9. XENON II
10. KICK OFF 2

TÜRKİYE LİSTESİ

1. AGONY (yeni)
2. PINBALL DREAM (5)
3. LEGEND (yeni)
4.ALCATRAZ(15)
5. A-10 TANK KILLER (yeni)
6. PARASOL STARS (yeni)
7. HANÇER (3)
8. CASTLES (19)
9. ANOTHER WORLD (20)
10. POLICE QUEST 3 (yeni)
11. SPACE GUN (9)
12. A320 AIRBUS (yeni)
13. BIRDS OF PREY (12)
14. LEANDER(8)
15. WOLF CHILD (4)
16. VROOM(yeni)
17. LARRY 5 (yeni)
18. COVER GIRL STRIP POKER(yeni)
19. ULTIMA VI (17)
20. POPULOUS II (6)

FLOP GAMES

1. TITUS THE FOX
2. THE KEY OF MARAMON
3. DUNGUENS OF AVALON
4. CRASH LANDING
5.1000 CC TURBO
6. HOT RUBBER
7. CYBER COP
8. NEVRENICS
9. COVERT ACTION
10.ARNIE

PİLOTLAR KAHVESİ

F.Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Herkese kucak dolusu merhaba. Bilgisayar oyunları içinde belki de en çok özeni ve dikkati simülasyonlar istiyor. İnsan merak ediyor, konu ile ilgili kitaplar okuyor ve öğrendiklerini tatbik ediyor ve iyi bir simülasyonda bu okuduklarının etkisini görüyor. Sadece gerçeğe yakın bazı şeyleri yaşamak bile ayrı bir zevk. Örneğin A 320 Airbus ile iki havaalanı arasında uçmaktan başka bir amacınız yok. Yine de bu oyunu oynamak bana büyük zevk veriyor. Veya saatlerce Formula-1 oynayıp, televizyonda gerçek yarışları seyrederek kendinizle karşılaştırmak, sadece virajlar değil, dereceler ve rakiplerin davranışı bile insana tanıdık geliyor. Oyunların amacı insanı eğlendirmektir. Ama simülasyonlarda eğlence, büyük ölçüde oyunun gerçeğe benzerliğinde ve o oranda zor oluşunda yatıyor. Bu kadar konuşma yeter, tüm pilotlar görev yerlerine.

Psygnosis firması, yeni oyunlarını yaza doğru piyasaya sürecek. Simülasyon meraklıları için şirketin üç oyunu ilgi çekici. Bunlardan ilki RED LINE, bir motorsiklet simülasyonu. Gremlin Graphics tarafından ortaya çıkarılan ve bence pek başarılı olmayan Team Suzuki benzeri vektörel bir motorsiklet simülasyonu. Null Modemciler bu oyunu seveceklerdir, zira oyun iki kişi oynanabiliyor. Oyunun diğerlerine göre ne kadar iyi veya hızlı olduğu hakkında ise henüz bir bilgim yok, bekleyip göreceğiz. İkinci oyun Armour Geddon'un devamı diye de anılan Air Support. Strateji ve taktik ağırlığı olan bu oyunda, yine Armour Geddon gibi eldeki kaynaklar kullanılarak değişik silahlar üretiliyor ve bu silahları kullanarak düşmanının kaynaklarını yok etmeyi planlıyorsunuz. Oyunun önemli bir özelliği dolu vektörlerden değil de çizgi vektörlerden oluşması. İlk başta kötü gibi görünen bu durumun şu yararı var: Verilen gözlükle oyunu üç boyutlu oynayabiliyorsunuz. Oynanabildiği Armour Geddon'dan iyi mi değil mi, onu ancak oyun gelince öğrenebileceğiz. Son oyun ise F-14/18 Combat simulator adını alıyor. Açıklama yapmama gerek yok herhalde, oyunda F-18 ve F-14 uçakları ile görevler uçuyorsunuz. Şirketin hızlı vektörel grafiklerde olan başarısını düşündükçe sabırsızlıkla bu oyunu bekler oldum Ancak öğrendiğimize göre oyunda gerçekçilik ten çok oynanabilirliğe önem verilmiş. Bize düşen yine sabretmek.

Gelelim mektuplarınıza, hepinize çok çok teşekkürler. Yazdığınız her mektubu defalarca okuyoruz ve mutlu oluyoruz. Ne var ki, mektuplarınızın dergide yayınlanması biraz gecikiyor. O bakımdan sabırlı olmanızı isterim. İşte mektuplar:

İzmir, Hatay'dan EGEMEN İMRE, köşemizin mektup açlığını giderebilmek amacıyla uzun bir mektup göndermiş. Egemen, yazdıklarından anladığımıza göre birinci sınıf bir birinci Dünya savaşı pilotu. Wings'te Ocak 1918'e, 150 küsur göreve kadar dayanmış. Bizim elimizdeki versiyon 1916'da çakılıyordu. Merak edenler için, bu zamanda Almanlar bire yedi saldırıyorlarmış. Nasıl olsa oyunda cephane derdi yok, daha çok uçak daha çok zafer demektir (Tamam, tamam söylemesi kolay). Hep tarih bilgisini benden dinleyecek değilsiniz, bakın Egemen ilk hava savaşları konusunda neler diyor." ...I. Dünya savaşında birgün bir Alman uçağı Fransa üzerinde bir keşif uçuşuna gider ve havada bir Fransız uçağıyla karşılaşır Fransız Pilot tabancasını çeker ve Alman pilotu vurur.... ve hüzünlü son. Alman pilot düşer ve hava savaşı başlar. Önce uçaklara makineli tüfek takılır ama kurşunlar pervaneye çarpıp motoru bozar. Birkaç uçak telef olur. donunda müttefikler senkronizasyonu keşfeder. Yani pervane makinelilerin önünden geçerken silahlar işlemez. Zaten Wings'te görüldüğü, gibi makineli tüfekler sık sık bozulur ve sıkışır Önceleri birkaç saniye atımı olan silahlara sahip olan müttefikler, üç kurşunla bile uçak döşürdügu halde kayışlı silahlara sahip Almanlar onlarca saniye ateş edebiliyordu...."

Egemenin ikinci bir merakı F-29; şahsen ona daha kaliteli yapımlar tavsiye ederim, yine de tiyo tiyodur. Colonel rütbesinde isminizi The Didy Men olarak girerek, istediğiz anda Enter tuşuna basarak inmek mümkün (müş). F-29 ile ilgili klavye örtüsünü tamamlar tamamlamaz yayınlayacağız. Son olarak Toyota Celıca GT Rally'de yarışta Sıra ile Ctrl ve C tuşlarına basarak zamanı durdurmak, dolayısı ile on saniyede turu bitirmek mümkün. Egemene teşekkürler ediyoruz.

ÖZGÜR DOĞRU, köşemize gönderdiği mektupları ikiledi. Alakası bizi memnun etti. Sorusuna gelince biz her simülasyonu oynarız Yoksa hangisi iyi hangisi kötü nasıl bilebiliriz. Ayrıca Şimşek'in Wings ve F-16 Combat Pilot ile sabahladığını bilirim. Ben arada uyudum!!.

Bursa'dan yazan BURAK SÖĞÜTOĞLU'nun soruları ise şöyle:

1) Battle of Britain oynarken Stuka'larla birşey yapamadığını ve 300-400 puanlık adamları ile Campaignlerde başarılı olamadığını söylemiş. Oyunda Stuka kullanmak gerçekten maharet istiyor. Çünkü uçak zayıf, az silahlı ve çok yavaş. Bir kere asla uçağınızı bir avcı uçağı gibi kullanmayın. Üzerinize gelen uçakları sadece vurmak için değil, caydırmak için de ateş açın. Mümkünse avcılarla dalaşmaktan kaçının, sadece müsait pozisyonlarda uçağın arkasından ateş açın. Campaign'ler için daha puanlı adamlar lazım. 1000 puan hatta 2000 puanlık adamlar yetiştirin. Bu adamları da kaybedeceksiniz, dolayısı ile mümkün olduğu kadar çok adam yetiştirin. .'Alman tarafı campaign'leri için size bir tiyo. İki gurup oluşturun. Bunlardan biri tek uçak 109 olsun, siz bu uçağı kullanın, hedefe mümkün olduğu kadar yakında havada başlayın. İkinci gurup ise 3 Stuka'dan oluşsun. Dikkat edeceğiniz tek şey, bu uçakların çok uzaktan gelmeleri (Yakıtları yetsin, ancak hedefe çok geç gelsinler). İngilizler 8, en fazla 14 uçak çıkaracaklardır. Siz 109 pilotu olarak diğer uçaklar gelene kadar burada tek başınıza bu uçakları teker teker haklarsınız. Sonra Stuka'lar savunmasız yerlere bomba atarlar.

2) Kulağına gelen fısıltılar yanlış. Geçenlerde tesadüfen bir PC'de Secret Weapons of the Luftwaffe'yi gördüm. Campaign kısmı var. Oyun PC'de fazla oynanabilir değil. Kumandası çok kötü. Yine de çok kaliteli bir yapım ve harika bir simülasyon. Gerçekten beklediğimiz kadar var. Benim endişem oyunun Amiga'ya uyarlanamaması. Ne de olsa PC'lerde oyunlar 25 Mhz 386larda güzel oluyor. Dikkat ederseniz, Red Baron (Onu da yapan Dynamix tarn bir PC programcısıdır) dışında Amiga'daki oyunların çoğu 68000'de çalışsın diye yapılıyor. Yine de belli olmaz, bakarsınız gelecek aya oyunun açıklamasını yazmış oluruz.

3) İkinci Dünya Savaşı hakkında kitap isimleri istemişsin. Bu konuda genel kitaplardan çok özel kitaplar tatmin edici. Hava savaşı için Alman hava kuvvetleri ile ilgili iyi bir kitap İkinci Dünya savaşı serisinde Türkçesi bulunan Cajus Bekker'in 4000 Metreden hücum 'Angriffs Höhe 4000' kitabı. Ne yaparsanız yapın, bir konu hakkında karar vermeden önce o olayı anlatan birkaç kitap okuyun. Aslında üzerinde konuşulacak kitap çok, ancak benim bildiğim kitaplardan Türkçesini gördüğüm ve nispeten kolay bulunabileni bu kitap. Eğer David Irving'in herhangi bir kitabını bulursanız kaçırmayın, kendisi en sevdiğim savaş tarihi araştırmacılarındandır Kitapların tarihi olaya ne kadar yakınsa bilgilerin o derece eksik olduğu, ancak daha çok kışının birinci elden anlatımlarını taşıdığı söylenebilir. İkinci Dünya savaşında daha bilinmeyen çok fazla olay var. Daha geçenlerde Japonya'ya üç atom bombası atıldığına, üçüncü bombanın patlamayıp (Nagasaki'de) Japonlar tarafından Ruslara satıldığına ilişkin ciddi iddialar ve belgeler öne sürüldü. Bu olayın sonucu belli değil. Br ihtimal sansasyon bir haber veya gerçekten olmuş bir olay. Queen ve Puzo hayranı okurumuz BURAK'a da teşekkür ettik.

Muğla'dan yazan ALİ EGE TERZİBAŞIOĞLU, bize Falcon hakkında bazı sorular sormuş. Bu oyunun kapsamlı bir açıklamasının dergimizde yayınlanmasını istediğini belirten okurumuza, şimdilik sadece sorularının cevabını vererek yetiniyoruz. Hem F-16 Combat Pilot, hem de Falcon için uzun bir açıklama yapmak istiyoruz. Yakında bu açıklamalar ile karşınızda olmak umudundayız.

1) Falconda F3 ve F4 tuşları ile kumanda hassasiyeti ayarlanabiliyor. Burada on adet seçeneğiniz var. Hassasiyetin o anki durumunu devir göstergesinin sağ üstünde görebilirsiniz. Bu sayı düşük ise uçak az hareketle çok dönecektir, eğer sayı yüksek ise uçak çok ağır dönecektir. Havada hızlı hareketler yaparken sayıyı küçük, yer hedeflerini kilitlerken ve inerken yüksek tutmak mantıklı, ancak ortalarda bir değer alarak her iki durumda da idare etmek var. Sol alt tuşu ile bu göstergenin renk değiştirmesi oyunun standart bir kumanda hızına inmesi ile alakalı. Bu sayede değişik hızda bilgisayarlar arasında oynandığında, hız farkından oyunda saçmalıklar doğmuyor. Aynı şekilde hızlı bir makine ile oyun aşırı hızlanmıyor (Herhalde, yani).

2) İnan mektubunu okuyana kadar bu tuşların fonksiyonunu bilmiyordum. (Çözene dek birazda zorlandım.) Oyunda ; ve ' tuşları ile (Alman klavyede ö ve noktalı a) Head Up display'in sol altında değişik hedeflere olan menziliniz gösterilebiliyor. -Gösterge xxDy şeklinde y hedefin numarasını xx ise o hedefe olan mesafeyi gösteriyor. Havaalanı 0 numaralı hedef, 1. görevin hedefi 1 numaralı hedef v.s. Örneğin havalanınından 10 mil uzakta iseniz burada 10D0 yazıyor. Tuşlar yardımı ile bu hedefleri değiştirmek mümkün. Hedefe ilişkin yön tayini verilmiyor.

3) Falcon'daki görevler ve neler yapılması gerektiği kısaca şöyle sıralanıyor (Falcon'un kendisi için, Mission diskteki görevler ayrı)

MILK RUN - Havaalanının doğusundaki talim binalarını yok etmek. Maverick veya Mk 84

BLACK BANDIT - Havaalanının kuzeyinde dolanan bir MIG'i vurun

RATTLESNAKE ROUNDUP - Üç adet SAM yuvası yok etmek. Düşman bölgesinde ufak bir dağa benzeyen ve iki yanından füzeler çıkan yapı. Maverick bomba veya topla isterini bitirin.

DOUBLE TROUBLE - İki adet MIG yok etme görevi

DRAGONS TAIL\ - Haritanın ortasında sol tarafta bulunan köprüyü yok edin. Maverick veya Mk 84

DRAGONS JAW - Haritanın üst solunda bulunan köprüyü uçurun. Sadece Mk 84 etkili olacaktır

HORNETS NEST - Haritanın üst solundaki havaalanını yok edin. Sadece Durandal etkili olacaktır. Durandal füzesi, güdümsüzdür. Beton parçalamak için kullanılır. Atıldıktan sonra paraşütü açılır ve başlığı yere doğru döner daha sonra roket motoru çalışarak füzeyi pistin 50 cm ila 1 metre içine kadar gömer. Ancak bu safhadan sonra başlığı patlar ve betonu alttan patlatır. Bu füzeler tarafından isabet almış bir pist uzun süre kullanım dışı kalır.

BEARS DEN - DRAGONS JAW görevinde yok edilen köprünün kuzeyinde bulunan haberleşme üssünü yok edin.

VENUS FLYTRAP - Haritanın sol alt köşesinde bulunan iki SAM füzesini yok edin.

STRIKE PALACE - Düşman karagahını yok edin. Karargah.nerede mi? Haritanın ortasının sol kenarında. İki binayı da yok etmek zorundasınız.

DOUBLE DRAGON - DRAGONLU iki görevi bir arada yapın. Unutmayın üstteki köprüyü sadece Mk 84 indirebiliyor.

GRAND SLAM - Amaç dört MIG düşürmek. Bu görevlerde herkese başarılar. Bu arada Ali EGE birçok oyunda kullanılan basit bir hileyi hatırlattı bize:

İnişler neredeyse her zaman oyunun en zor kısmıdır Şu veya bu şekilde tam istediğiniz gibi inemediniz mi? (Pistin ters tarafında mısınız, tellere takılmadınız mı veya Interceptor'da yere inip görevi bitirmek mi istiyorsunuz). Motorları durdurmayın. İstediğiniz konuma gelin biraz (gerçekten biraz) gaz vererek uçağı kaldırın (tüm tekerlekler yerden kesilsin) ve hemen indirin, aman efendim o ne güzel iniş öyle, aferinler başarılar. Sağol ALİ EGE.

İstanbul Florya'dan yazan Yiğit Güçtaş. Intercepto'un dördüncü görevinde pilota atılacak yardım paketinin/hangi tuşla atılacağını sormuş. Sozkonusu tuş Shift-F. Uçak sadece Flare mi atıyor; normal, pilota çok yaklaşmalısınız. Ancak o zaman yardım paketi atılacaktır. Ben **%40 ile 100** ft'ten uçarak atıyorum Bu hareketi yaparken pilota epey yakın olmak şart. Size beşinci görevde başarılar. Unutmadan beşinci görevi bir ilk oyladığımda geçtim, bir de geçenlerde. Nasıl geçerseniz bilemiyorum artık. Bu ayın son mektubu İzmir Küçükyalı'dan SAİM ve SİNAN AKTAKA kerdeşlerden Mektuplarından büyük birer sümülasyonsever oldukları anlaşılan arkadaşlarımızın soruları F-16 Combat Pilot'taki görevleri kaydedebilmek. Bunun için bir adet formatlı diskete ihtiyacınız olacak (Disketinizin yeni formatlı, hatta boş olması bile gerekmez, ancak o disketteki bilgileri kaybedersiniz). Oyun ilk başladığında ayakta duran pilotun arkasında bulunan dosya dolabına basın. Burada INIT seçeneğini seçin ve listeye isminizi girin. Artık bir LOG disketiniz var. Bundan sonra program PROGRAM DİSK belirttiği zaman oyun disketinizi ve PILOTS LOG belirttiği zaman kayıt disketinizi takın (Kötü inişlerinizde ise RESET yapın...).

F-16 Combat pilotta 5 temel görev var. İlk olarak bunları bitirmek zorundasınız. 4 görev yakıp yıkma, ancak WATCHTOWER görevinde fotoğrafları çekebilmek için alçaktan ve hızlı uçmanız gerek. Indianapolis'te 75 tur dayanmak büyük başarı, tebrikler. Yardımcı olur diye kendi arabalarımızın parametrelerini vermek istiyorum. Aşağıdaki parametreler Lola Buick için geçerli ve 10 ile 30 turluk yarışlarda iyi sonuç veriyorlar. Araba yeşile çıkarsa dengesi bozulacaktır. Hemen hatırlatayım bu benim arabam, bundan daha kullanışlı arabalar mevcut.

F3 yakıtı 5 galon
F4 Kanatlar Ön:ortanın 3, arka: ortanın 5 üstü
F5 tekerlekler sol:soft sağ:medium
F6 Ön/arka tekerlek en farkı +0.10 inch
F7 Lastik basıncı hepsi 23 psi
F8 Amortisör Sol arka: alttan 4, gerisi alttan 6
F9 Akslar: Sol arka:+1.75, sol ön:+0.75, sağ ön:-0.50,sağ arka:+0.50
F10 Vites dişli oranı: 1:7.9u

Bu araba pistteki tüm arabalardan daha hızlı, gerçi arabayı pistte tutmak biraz zorca.

Bu arada geçen yazılarımızda NULL modemle oynanabildiğini belirttiğimiz VROMM sorunlar çıkarıyor. Açıkçası bu oyunu Modemle oynamayı beceremedik. İki ayrı bilgisayarda aynı oynamak çok zevkli. Ancak Mirrorsoft bu kadarla yetinmek istemiyor. Onların amacı aynı anda birçok kişi tarafından oynanabilecek, mesela 30 kişi kadarcık, savaş arenaları yaratmak. İşin güzeli bundan sonra, firmanın amaçladığı değişik oyunların bu arenayı ve ortak senaryoları kullanmaları. Yani firma bir F-16 oyunu, bir A-10 oyunu, bir tank oyunu, bir helikopter oyunu yapacak ve bu oyunların hepsi aynı yerde oynayabilecek. Diyelim ki, 4 arkadaş birer M1 Abrams ile düşman hatlarını yarmak istiyorsunuz. Düşmanlar dediğiniz ise, diğer dört arkadaşınız ve bunlara destek veren birlikler. 8fr türlü önünüzdeki tepeyi geçemiyorsunuz. Hemen 2 arkadaşınız A-10'ları ile havalanıyor, sizin üzerinizden geçerek düşman tanklarını avlamaya başlıyorlar, o da ne düşmanlar 3 adet Mig-29 kaldırmışlar, kalan arkadaşınız F-16'sına silah yükleyip kalkıyor... Bu türlü oyun sistemleri ve gerçekleştirilmeleri üzerinde çalışmalar sürüyor. 30 bilgisayarı birbirlerine nasıl ve nerede bağlarlar daha belli değil. Ancak bu gidişle simülasyon oyunları çok daha ciddi olacağa benziyor.

Bugünlerde oynadığımız oyunlar, iki genel kışıma ayrılıyor. Bunlar, Amiga ve ST için yazılmış oyunlar ve IBM uyumlu bilgisayarlar için yazılıp çevrilmiş oyunlar. İki bilgisayar sistemi birbirlerinden son derece farklı olduğundan, oyunlar tasarlandıkları sisteme göre hazırlanıyor. Doğaldır ki, her şirket iyi oyun yapmak ve bunu mümkün olduğunca geniş bir pazara satmak ister. Bazı şirketler her bilgisayar sisteminde çalışan bir ekibe sahiptir. Bu sayede iyi bir oyun her iki sistemde verimli ve oynanabilir bir oyun haline gelir. Bazıları ise son derece kötü çevirilerle yetinirler. Bunun en çarpıcı örneği RED BARON. Harika bir oyun fikri, son derece iyi tasarlanmış bir oyun sistemi, ancak normal bir Amiga ile oyunu oynayamıyorsunuz. Meraklısına söyleyeyim; 68030'la bile oyun pek oynanacak hızda değil. Oysa F-19, Indianapopolis gibi oyunlar her iki bilgisayarda son derece kaliteli bir biçimde gerçekleştirilebilmiş. Söylemeye gerek yok; RED BARON. Avrupa'da satılan oyunlardan en pahalılarından biri. Quit edebilmek için 3 disket değiştirmek gereken bu oyunu (zaten 3 disketi var), yazan firma Dynamix, yine benzer sorunları olan A-10'un da yapımcısı, aynı zamanda Sierra On Line'ın alt firması. Hiç telefonla konuşurken karşınızdakine adınızı veya apartmanınızın adını anlatmakta zorlandınız mı, bu durumda genelde Samsun'un S'si diye başlarsınız. Telsiz konuşmalarında benzer zorluklar olmasın diye harflere standart isimler verilmiştir: Alpha (A), Bravo (B), Charlie (C), Delta (D), Echo (E), Foxtrot (F), Golf (G), Hotel (H), India (I), Juliet (J), Kilo (K), Lima (L), Mike (M), November (N), Oscar (O), Papa (P), Quebec (Q) Romeo (R), Sierra (S), Tango (T), Uniform (U), Victor (V), Whiskey (W), X-Ray (X), Yankee (Y), Zulu (Z).

Bu aylık bizlerden bu kadar, tüm pilotlara iyi avlar ve başarılar.

POLICE QUEST

SÜHA BAYRAKTAR

Güzel ve neşeli geçen bir bayram tatilinin ardından, yine bir adventure ile beraberiz. Bu ayki adventure'ımız SİERRA firmasının adını duyuran ve bizim de bir türlü oynamaya bıkmadığımız serilerden biri, POLICE QUEST 3. Ancak bu ay size kötü bir haberim var. Bu haber daha çok ADVENTURE ve FANTASY ROLE PLAYING (F.R.P) tarzı daha çok fazla disket tutan oyunlarla ilgili. Artık bu tür oyunları oynamak istiyorsanız ikinci bir drive almanız gerekecek. Bunu da daha önce çıkan SPACE QUEST 4, LARRY 1 (ENHANCED) VE CASTLE OF DR BRAIN oyunları kanıtladı. Orjinal versiyonunu gördüğüm KINGS QUEST 5 oyunun ambalajındaki yazı gerçekten ilgi çekiciydi. Oyun tek drive ile oynanmasına rağmen, oyunu oynayanlara çift drive oynanması tavsiye ediliyordu. Avrupa'da ve Amerika'da artık her Amiga kullanıcısın kullandığı harddiskin henüz yeni yeni Türkiye'ye girmeye başlaması ve daha önce Amiga'nın piyasaya daha çok sadece disk sürücüden çalışırmış gibi bir kanı yaratılarak pazarlanması, bu tür oyunları alanlar tarafından oyunların bu kadar çok disket değiştirmesinin garip karşılanmasına sebep oldu. Gerçi oyunların bazısında gerçekten anlamsız bir şekilde programlamadan doğan fazla disket değiştirme vardı; ama yine de bu kadar abartılacak bir olay değildi. Neyse uzun lafın kısası, benim gibi adventure meraklısı kişilerin artık adventure'ları zevkle ve hakkıyla oynamak için benim gibi ikinci bir drive ya da harddisk almaları gerekiyor. Police Quest oyunu, yine bu tarz yazılmış bir oyun. Daha önce Police Quest serilerini oynayanlar, bu oyunu oynamakta fazla zorluk çekmeyecekler. Oyunda klasik olarak suçlu yakalayıp, polis teşkilatından aldığınız görevleri yerine getiriyorsunuz.

Oynanış tarzı, Sierra oyunlarının aynısı. Save, Load ve oyunun özelliklerinin ayarlanması tamamen daha öncekiler gibi. Bu nedenle bunları atlıyorum ve oyunun tanıtımına başlamak istiyorum. Unutmayın; burada anlattığım sıra, oynayışta takip edeceğiz sıra olmayabilir. Ama tüm anlatılanları yaptığınız takdirde, oyunu bitirmemeniz için hiçbir neden yok. Oyun oynanma sırası itibari ile 7 bölüme ayrılıyor. Bu bölümler sırası ile şunlar:

BİRİNCİ GÜN: Police Merkezindesiniz. İlk önce **SERGENT'S OFFICE'e** gidin. Sağ duvarın yanındaki masaya gidin ve masanın oradaki kutudan notu olarak okuyun. Daha sonra **BRIEFING ROOM'a** gidin. Burada **OFFICER MORALES** denen kadın polisle konuşun. Daha sonra odanın ön tarafında podyumun solunda asılı bulunan **CLIPBOARDS** alın. Buradaki notu aldığınızda zaten otomatik olarak konferansa başlayacaksınız. Konferans bittikten sonra, MORALES ile yeniden sizin odanıza gelip sizinle konuşmaya ikna oluncaya kadar konuşun. Kabul edince doğru odanıza gidin, onu orada bulacaksınız. Onunla konuşun ve konuşma bitince önünüze çıkan kağıttan **SUSTAINED** seçeneğini işaretleyin. Daha sonra masanızın üzerindeki kutudan **Computer Access Card** için gerekli formu alın. Bu formu üçüncü kattaki **HEAD TECNICIAN'a** götürün. Sizinle konuştuktan sonra, kartı almanız için masanın üzerine bırakacaktır. Kartı alın ve birinci kata gidin. İlk önce **SUPPLY CLOSET'e** gidin ve buradan **BATTERIES ve FLARES** alın. Daha sonra aynı katta **MEN** yazan yerden içeri, yani **LOCKER ROOM'a** girin. Odada orta tarafta bulunan dolaplardan ortadaki sizin dolabınız Dolabı açın ve içinden **FLASHLIGHT, NIGHTSTİCK ve NOTEBOOK** alın. Üçüncü kattaki HEAD TECNICAIN'dan ACCESS CARD aldıysanız, artık odanıza gidip istediğiniz şekilde bilgisayarı kullanabilirsiniz. Odanıza gidin, bilgisayarın başına oturun ve ACCESS CARD'ı sağ tarafta üstte bilgisayarın yanındaki CARD bölümüne sokun. Bilgisayar, artık sizin emrinizde. Etrafı biraz araştırın. Bu süre içinde size sinyal gelecektir. Gelen sinyalden hemen sonra telefonu kaldırın ve **DISPATCH'S** klikleyerek cevap verin. Mesaj size görev bildirecektir. Bilgisayarı istediğiniz gibi kullandıktan sonra, artık göreve çıkmanın zamanı geldi. Tabii daha önce hiç araba kullanmadığınız için biraz tecrübe edinmeniz gerekiyor. Asansör ile G katına inin ve resmi arabayı seçin. Arabaya binmek için HAND (el) ikonu ile kapıyı klikleyin, kolayca içeriye gireceksiniz. Eğer arabadan çıkmak istiyorsanız, **WALK** (yürüme) ikonu ile kapıyı kliklemeniz gerekiyor. Arabayla hareket ettiniz, ancak hızlanıp yavaşlanamıyorsunuz. Hızı ayarlamak için, arabanın önünde gözüken küçük araba şeklini kullanacaksınız: Ön tarafı kliklerseniz hızlanacak, arka tarafını kliklerseniz yavaşlayacaktır. Dönmelerde de aynı mantıkla hareket ederseniz, arabayı çok rahat kullandığınızı göreceksiniz. Ancak virajları fazla keskin almamaya ve trafik kurallarını çiğnemeye bakın. Arabanın flaşını sadece birisini yakalayacaksanız ya da bir suç üzerinde iseniz kullanın. Artık size verilen görevin olduğu **ASPEN FALLS'a** gitmenin

zamanı geldi. Nehir boyunca ilerleyin. Karşınıza ASPEN FALLS işareti çıkınca durun ve arabadan inin. Orada elinde çocuk bulunan kadınla konuşursanız, size nehir kıyısında akli dengesi yerinde olmayan şahsın davranışlarını anlatacaktır. Daha sonra, bir ekran sağa nehre doğru ilerleyin. Şüpheli hareketler yapan adam, karşınıza çıkacaktır. Onu klikleyin. Şüpheli, rozetinizi nehre atacaktır. Adam nehirde yüzmeye başlayınca eşyalarını arayın ve anahtarları bulunca nehre atın. Sinirlenip nehrin dışına çıkacaktır. Size saldırmaya kalkınca NIGHTSTICK'i klikleyin. Adamı yakaladıktan sonra arabaya götürün ve üzerini arayın. Bir bı-:ak bulacaksınız. Eğer üzerini aramadan arabaya bindirirseniz, sizi arabada bıçaklayacaktır. Arabaya bindirin ve dosdoğru polis merkezinin arkasındaki hapishaneye götürün. Ancak haoisaneye girmeden önce, mutlaka silahınızı GUN LOCKER'a bırakın. Aksi takdirde silahınızı kaybedebilirsiniz. Hapisheneden çeri girin. Tutukluları işleme tabi tutulan BOOKING WINDOW'a gidin ve orada daha önce üzerinden aldığınız bıçağı (NUT'S KNIFE) PROPERTY DRAWER in içine koyun. Daha sonra gardiyana tutuklunun sürücü belgesini verin. SALLY PORT DOOR'u el ikonu ile Wikleyin. Doğru bölüm numarasını girip tutuklamayı tamamlayın. Açıklamanın sonunda, size hangi suç için nangi numarayı kullanacağınızı vereceğim. 3itirdiğiniz olayda bir yanlışlık olmaması çin, uygun suç çeşitine doğru numarayı yazmanız gerekiyor.

TRAFİK GÖREVİ:

Trafik görevine başlamadan önce, PAT MORALES'in sorununu halletmeniz gerekiyor. İlk önce MORALES ile, sonra da suçlu ile konuşun. Suçlu ile konuştuktan sonra MORALES ile yeniden konuşun ve onunla konuşurken çıkan seçenek ekranından SIGNATURE'ı seçin. Daha sonra suçlu ile tekrar konuşun ve trafik görevinize başlamak için arabanıza dönün. Artık 41 FREEWAY yolunda devriye gezip trafik suçlularını yakalamalısınız. Buradaki işlenebilecek suçlar şunlardır: Sürat limitini aşmak, çok yavaş araba kullanıp trafiği tehlikeye sokmak ya da içkili araba kullanmak. Arabanın özelliklerini belirlemek için GÖZ (EYE) ikonunu ile şüpheli gördüğünüz arabayı klikleyin. Burada, size arabanın numarası verilecektir. Bu numarayı arabadaki bilgisayara girin, araba ve sürücü hakkında bilgi alın. Evet bir suçlu yakaladınız ve ona ceza yazmak istiyorsunuz. İlk önce zaman belirdiğinde zamanı not alın. Zamanı doğru not almazsanız, suçlular sizin hakkınızda dava açıp size karşı haklı doruma gelebiliyorlar. Daha sonra sürücünün sürücü belgesini alın ve arabadaki bilgisayarın ekranını klikleyin. FORM 900'ü seçin. Formun üzerine zamanı ve suç çeşit numarasını yazın. Sonra el ikonu ile ceza kağıdı ve sürücü belgesini klikleyerek sürücüye verin. Sarhoş sürücüyü yakalamak için, ilk önce birkaç defa konuşun, sonra test uygulayın. Parmağı bir sağa bir sola oynatarak sarhoşu gözleyin ve kelepçeleri alarak suçluyu klikleyin. Sarhoşu arabaya bindirin ve hapishaneye götürün. Yine silahınızı GUN LOCKER'a koyduktan sonra yine BOOKING ROOM'a gidin. Kelepçeleri (HANDCUFFS) çıkarın ve nefes kontrolü yapmak için BREATH MACHINE kullanın. Suçluların eşyaları koydukları PROPERTY DRAWER'i klikleyin. Sarhoş, kendiliğinden

eşyaları boşaltacaktır. Ve doğru suç numarasını girerek suçlunun tutuklanma işini bitirin. Daha sonra trafiği bloke eden yavaş araba süren sürücüyü ikaz etmeniz gerekecek. İlk önce arabaya bir arabalık mesafe kalacak kadar yaklaşın; daha sonra siren ve ışıkları çalıştırarak dikkatini çekin. Bir süre sonra hızlanarak yoluna devam edecek. Aynı gün, işiniz OAK TREE MALL'e düşecek. Burada ilk önce MARIE'ye bakın. Daha sonra elinden GOLD CHAIN ı alın ve onunla birlikte hastaneye gidin. REPORTER ile konuşun, size iş kartını verecek. FLASHLIGHT'ın içine BATTERIES koyun ve onun ile arabanın sürücü tarafının altına bakın. Oradaki BRONZE STAR'ı alın ve eve dönün.

İKİNCİ GÜN:

Ayağa kalkın ve giyinin. Daha sonra CLOSET'inizin en üst rafından MUSIC BOX'i alın. Polis istasyonuna gidin. HOMICIDE OFFICE'e gidin. Bu aşamada burada çalışıyorsunuz. CAPTAIN'ın verdiği görev numaralarını yazın daha sonra bilgisayarı seçerek ACCESS CARD'ınızı koyun.

Bilgisayardan ilk önce HOMICIDE daha sonra SERIAL# ı seçin. Daha önce aldığınız BRONZE STAR'ın üzerindeki numarayı buraya yazın. Size bir numara verecektir. REVIEW CASE seçeneğini seçerek bu numarayı girin ve bu olayı inceleyin. Yeniden CAPTAIN'ın size verdiği numaraları girin ve olayların saatlerini ve yerlerini not âlın. Daha sonra gazete okuyan OFFICER ile konuşun, size bundan sonra ne yapacağınızı anlatacaktır. Daha önce konuştuğunuz REPORTER'ı size verdiği iş kartıyla arayın. BRONZE STAR ve GOLD CHAIN'i hapishaneye giderek olay numarası #199144 olarak belirleyin. Bundan sonra MARIE'yi hastanede ziyaret etmeniz gerekecek. Baş hemşireden MARIE'nin oda numarasını öğrenin. Gitmeden önce ona ül alın ve gitiğinizde çiekleri ve MUSIC OX'i MARIE'ye verin, çıkarken onu öpün.

ÜÇÜNCÜ GÜN:

HOMICIDE OFFICE'e gidin ve kutudaki notu alın. Notta, nereye gideceğiniz yazılmıştır WAREHOUSED gidin. Merdivenlerden yukarıya çıkın ve oradaki kişiye INVENTORY'den WALLET'i alıp üzerine kliklemek suretiyle kimliğinizi gösterin. Eğer olayın tanığı kadını ikna etmek istiyorsanız, kelepçelerinizi tekerlekli arabasına takın. Sizinle polis istasyonuna gelecektir. HOMICIDE OFFICE'e geldiğinizde, onu konuşmaya ikna etmek için yanınızdaki masadan yemeği alarak ona verin. Bilgisayarınızı daha önce kullandığınız gibi açın ve TOOLS bölümüne girin. Buradan DRAWING COMPOSITE! seçin. Kadının anlattıklarına dayanarak robot resmi oluşturun ve bilgisayara aratın. Bilgisayarın verdiği karakterlerden doğru olanı kadın onaylayacaktır. Gitmek istediğinde, onu doğru WAREHOUSED götürün ve kelepçeleri almayı sakın unutmayın.

DÖRDÜNCÜ GÜN:

İlk önce polis merkezine gidin. Ofisinizdeki kutuda bulunan notu okuyun. Buradan çıkın ve ELECTRONICS SYSTEMS CONTROL OFFICE'e gidin. HEAD TECHNICIANS masasının çekmecesinden TRACKING DEVİCE'ı alın. Arabaların olduğu kata inin ve siyah beyaz arabadan CALIBRATION CHART'ı alın. Sivil araba ile COURT HOUSE'a gidin. Daha önce yazdığınız trafik cezası yüzünden mahkemeye verildiniz. Ancak burada gerçekten işiniz zor. Suçun doğruluğunu ispatlamak zorundasınız. İlk önce avukatları konuşma ikonuna basarak size sorulan cevaplayarak ikna edin ve istenildiğinde CALIBRATION CHART'ı avukata verin. Ancak trafik suçunun işlendiği zamanın kesinlikle doğru bildirilmesi gerekiyor. Eğer saati doğru girdiyseniz, zaten davayı kazanacaksınız. MORALES telefon konuşması yapmaya gittiğinde, çantasında anahtarı alın ve ZAK'e vererek kopyasını yaptırmasını söyleyin. MORALES dönmeden anahtarı yerine koyun ve ZAK'ı bu işi yaptığı için ödüllendirin. Bundan sonra karşınıza cinayet ekranı çıkacak. Cinayet ekranında MORALES fotoğraf çekecektir. Arabanın bagajını açın ve içindeki çantadan TOOTHPICKS, THE SCRAPER ve ENVELOPES'ları alın. Daha sonra ölünün vücuduna bakarak cebinden sürücü belgesini alın. NOTEBOOK u sürücü belgesinin üzerine klikleyin. TOOTHPICK ile ölünün tırnaklarını klikleyin ve ölünün tişörtünü açarak pentagrama bakın. NOTEBOOK ile pentagramı klikleyerek kopyasını alın. Terkedilmiş arabanın sol tarafına ilerleyin ve göz ikonuyla bir bakın. THE SCRAPER ile arabanın boyasından bir örnek alın. Bagajdan aldığınız tüm eşyaları yerine koyun ve polis merkezine dönün. HOMICIDE OFFICE'e gidin ve kutudaki notu okuyun. Bilgisayarı açarak NEW FILE seçeneğini seçin. EVIDENCE BOOKING ROOM'a bu suç numarasını işleyin. Daha sonra hastaneye gidin ve doktorun verdiği MARIE'nin yatağının ayağında bulunan CHART'ı inceleyin. Dördüncü şişeye bakın ve doktorun verdiği miktar ile karşılaştırıp aradaki farkı görün. MARIE'nin yatağının yanındaki çağırma düğmesine

basarak doktor ve hemşireyi çağırıp onlarla konuşun ve sonra eve dönün.

BEŞİNCİ GÜN:

HOMICIDE OFFICE'e gidin ve BULLETIN BOARD un üzerindeki MEMO'yu okuyun. Bilgisayarı kullanarak EVIDENCE ANALYSIS bölümüne girin ve muhtemel şüpheli araçların isimlerini not edin. Daha sonra telefonun DISPATCH'ini kullanarak şüpheli araç için **B.O.L.** emri çıkartın. Bilgisayarı bir defa daha kullanarak TOOLS'a girin ve CITY MAP i seçin. Burada şehir haritası üzerinde cinayetleri işaretleyip daha önce not aldığınız pentagrama benzeterek, bir sonraki muhtemel cinayetin yerini saptayın. Bu cinayetin yeri PALM deki beşinci ve sekizinci birleştirilerek bulunabilir. Cinayet yerini bulduktan sonra BRIEFING ROOM'un olduğu yerdeki PSYCHOLOGIST'S OFFICE'e gidin. Masasının üzerindeki FİLE'ı alarak okuyun. Alt kata inin. Arabaya binerek **OLD** NUGGET SALOON a gidin. Bagajdan SCRAPPER ile ENVELOPES'ları alın. SCRAPER ile OLD NUGGET SALOON'un önündeki arabanın üzerinden boya örneği alın. TRACKING DEVICE'ı arabaya yerleştirin. Salona girin. İkinci bilardo oyuncusu gelene kadar bekleyin ve geldiğinde onu inceleyin. INVENTORY'den silahı seçin. Suçlu kaçtığında arabanıza binerek TRACKING DEVICE sayesinde takip edin. Araba kaza yapacaktır. Burada durun ve bagajdan FLARES'ları alarak yola koyun. Daha sonra bagajı açarak kaç tane esrar paketi olduğunu not alın. CORONER olay yerine vardıktan sonra polis merkezine dönün. MORALES suçu işlerken HOMICIDE OFFICE'e gidin ve MORALES'in masasındaki çekmeceyi açarak dolabının şifresini öğrenin ve o gelmeden çekmeceyi klitleyin. Aşağıya inin ve bunları 199145 ya da 199144 nolu olaylara kayıt edin. Hasteneye gidin ve MARİE'yi öpün. Daha sonra eve dönün.

ALTINCI GÜN:

HOMICIDE OFFICE'e gidin. MORALES ile konoşun. Odadan çıktıktan sonra birinci kata inerek MEN'S LOCKER ROOM a girin. ROLL OF TOILET PAPER'ı kullanarak TOILET'i iptal edin ve yere su gelmeye başladığında dışarıya çıkın ve JANITOR ile konuşun. Erkeklerin odasına gittiğinde siz de WOMEN'S LOCKER ROOM a giderek MORALES'in dolabını açın. Dolapta esrar bulacaksınız. Bunu NOTEBOOK'u klikleyerek not alın ve HOMICIDE OFFICE'e dönün. CAPTAIN ile konuşarak bu olay hakkında bilgi verin. MORALES'in dönmesini bekleyin. CORONER'S OFFICE'e gidin ve burada zarfı alın ve açın. Vücutların üzerindekileri okuyun. CORONER geldiğinde size yeni haberler getirecektir. ROCKLIN'in bulunduğu son adresi not alın. Arabanıza gidin. Hastaneye gidin mesajı alınca hastaneye gidip CORONER'S OFFICE'ten aldığınız LOCKET'ı MARIE'ye verin. Madolyon'u MARIE'ye verdikten sonra arabadan gelen uyarı ile verilen adrese gidin. Burada bir ev yanmaktadır. İtfaiye şefi izin verdiği zaman evin içine girin ve yerden fotoğrafı alın. Fotoğrafa bakarak adres ve fotoğrafın üzerindekilere ilgili not alın. ALTAR ROOM'a girin. ENVELOPES AVE SCRAPER'ı kullanarak kan ve saç örneği alın. Arabaya dönün ve MALL'a gidin. Burada **ARMYRECRUITING** OFFICE'e girin. İçerdeki RECRUITER'a kimliğinizi gösterin. Daha sonra MICHEAL ve JESSIE BAINS'in resmini gösterin. **RECRUITER** size gerekli evrakı hazırladıktan sonra printerdan alıp okuyun. Arabaya dönün ve polis merkezine gidin. PSYCHOLOGIST'e gidin ve MICHEAL BAINS'in hakkında aldığınız raporu gösterin. Daha sonra ondan MICHEAL BAINS'in hakkında söylediklerini dinledikten sonra arabaya dönün ve CRACK HOUSE'a gidin. Ancak burası için SEARCH WARRANT yani arama belgesi gerekiyor. COURT REPORTER ile konuşun INVENTORY'den son delilleri ona gösterin. Daha sonra JUDGE ile konuşup ona MICHEAL and JESSIE BAINS'in fotoğrafını gösterip aynı delilleri sunun. Size arama belgesi verecektir. Daha sonra EVIDENCE BOOKING ROOM a giderek tüm

delilleri verin ve buradan COURTHOUSE'a giderek JUDGE'S CHAMBERS da JUDGE ile konuşun. JUDGE sizin isteğinizi kabul edecektir. CRACK HOUSE'a tekrar dönün ve arabadan inerek silahınızı INVENTORY'den alarak üzerinize klikleyim. Evin soluna doğru yürüyün ve konuşma ikonunu aktif .hale getirin, kapının kırılmasını bekleyin. İçeriye girin. Burada ateş etmek için çok atik davranmalısınız, aksi takdirde hemen vurulabilirsiniz. Şüpheli belirdiğinde, hemen ona doğru silahı doğrultarak ateş edin. Daha sonra karşınıza çıkan suçluyu kelepçeleyin ve dışarı çıkarılınca SOFA'daki CUSHİON'ı kaldırın ve TV REMOTE CONTROL'u alarak 8 nolu buttona basın. Gizli bir bir oda keşfedeceksiniz. Burada fıçıların arkasında beliren şüpheliye aynı şekilde ateş edin ve oyunu bitirip LYTTON uyuşturucu ağını yok edin. Evet oyunumuzun çözümü bu kadar. Şimdi de size suç kodlarını vereceğim.

TRAFİK SUÇLARI:

10851: STOLEN VEHICLE .....Çalıntı araba

12951: DRIVER'S LICENCE NOT IN POSSESSION .... Ehliyet bulundurmamak

14601: DRIVING WITH A SUSPEND LICENCE .... Vakti geçmiş ehliyet ile araba kullanma

20002: HIT AND RUN ..... Vurup kaçmak

21450: FAILURE TO STOP FOR A STOP SIGN ..... Stop levhasında durmamak

21453: FAILURE TO STOP FOR A RED LIGHT..... Kırmızı ışıkta durmamak

21654: DRINING TOO SLOW IN THE FAST LANE .... Hızlı şeritte çok yavaş seyretmek

21703: FOLLOWING TOO CLOSE ..... Çok yakın takip etmek

22349: EXCEEDING THE MAXIMUM SPEED LIMIT ..... Hız limitini aşmak

23103: RECKLESS DRIVING ..... Dikkatsiz araba kullanmak

23152: DRIVING UNDER THE INFLUENCE OF INTOXICANTS ..... Alkollü araba kullanmak

28002: EVADING ARREST .....Tutuklu araba kullanma

05150: NOT IN FULL CONTROL FACULTIES ..... Tam kontrol yeteneği olmadan araba kullanmak

NORMAL SUÇLAR:

148 : RESISTING ARREST..... Tutuklamaya karşı koyma

187 : MURDER..... Cinayet

664 : ATTEMPTED MURDER (187) ..... Cinayete teşebbüs

207 : KIDNAPPING.....Adam kaçırma

211 : ARMED ROBBERY ..... Silahlı soygun

242 : ASSAULT AND BATTERY Hakaret

245D1: ASSAULT AND BATTERY ON A POLICE OFFICER Polis görevlisine hakaret

459 : BURGLARY ..... Hırsızlık

11350: POSSESSION OF A CONTROLLED SUBSTANCE..... Kontrolü olan madde bulundurmak

11351: POSSESSION OF COCAINE Kokain bulundurmak

12025: POSSESSION of A CONCEALED WEAPON ..... İzinsiz silah bulundurmak

Ayrıca dolabını açamayanlar için 776 numarasını verirsek, oyunda hiç bir sorun kalmıyor. Artık oynaması ve bitirmesi sizden.

POLICE QUEST 3, SİERRA serilerinin en zor oyunlarından biri daha. Önceki SİERRA oyunları gibi kolay kolay oynanıp bitirilemiyor. Ancak oyun gerçek bir adventure ve aynı zamanda kaliteli bir SİERRA oyunu. Oyun SİERRA firmasının bundan sonra oyunları alışılagelmişin dışına çıkarak hazırlayacağı ve gerçekten çok kaliteli adventure'lar çıkaracağı mesajını veriyor. Ben bu ay sadece POLICE QUEST 3 oynuyorum. Siz de yalnız POLICE OUEST 3 oynayın.

SİERRA/5 DİSKET/1 MB

SES	%80
GRAFİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

GALACTIC EMPIRE

MURAT ŞENYÜZ

Dergimizi sürekli alan okurlarımız 15. sayımızdaki Galactic Empire adlı oyunu hatırayacaklardır. Ancak biz, hem yeni okurlar nem de yeni Amiga kullanıcıları için küçük oir hatırlatma yapalım.116. yüzyılda bir sınır meselesi yüzünden büyük bir savaş çıkmıştır 3 yıldır sürmekte olan bu savaşın galibi yoktur. Ancak savaşı kazanmak için oazı şeylerin yapılması gereklidir. Bu işi yapan kişi de tabii **Ted Fost,** yani sizdiniz. Amacınız Ether adlı bölgeye gidip düşmana ait gizli bilgi ve taktikleri ele geçirip sağ salim geri dönmekti. Tüm bunları gerçekeştirebilmek için özel olarak eğitiliyor ve Sersec adlı kumandanınız tarafından bölgeye gönderiliyordunuz. Bundan sonraki

amansız mücadelenizi oyun boyunca sürdürüyordunuz.

Galactic Empire oyunu bu kez bambaşka bir görevle karşımızda. Eski geminiz geliştirilmiş ve mükemmel özelliklerle donatılmış bir Formec'e dönüştürülmüş. Fakat ne kadar modern cihazlarla çalışıyor olsanız da sonuç yine aynı yani yine yalnızsınız ve görev sonucu tamamen sizin şaşarınıza bağlı. İlk etapta **Shade** şehrinin Daşkenti Kaiser'deki labirentte yolunuzu oulmak zorundasınız. Formec'in konuşan bilgisayarı size yardım edecektir, bu yüzden onun tavsiyelerine kulak verin.

Oyun yüklenirken oldukça güzel grafikli bir demo ile görevinizin hazırlık aşamasını izliyorsunuz. Daha sonra geminizin içinde oyuna geçiyorsunuz. Gemiyi ilk defa kullanacağınız için, isterseniz geminin küçük bir tanıtımını isteyebiliyorsunuz. Geminin içine girer girmez mouse pointer'ı sola götürerek ekranda **"Guided tour"** yazdırın. Birkez klikleyerek tanıtım bölümüne geçin. Eğer daha önce Formec'i kullandıysanız bu bölümü mouse'u sağa götürüp **"Start The Game"** seçeneği ile geçebilir ve tamamen görevinize başlayabilirsiniz. Ancak göreve başlamadan önce Formec'in araç gereçlerini ve neler yapabileceğine bir göz atalım. Kokpitteki göstergeler ve özellikler şunlar:

Compass: Pusula. Bulunduğunuz bölgede size yön tayini için yararlı olacaktır. Pusuladaki 0 kuzeyi, 90 doğuyu, 180 güneyi ve 270 de batıyı göstermektedir.

Cold Counter: Formec'in sıcaklığı aşırı derece düştüğünde Cold Counter flaşlanacak ve sizi uyaracaktır. Bu durumda bir Regulair kullanarak sıcaklığı normale döndürün. Aşırı ısı kaybı geminizde hasara sebep olacağı gibi sizi de önemli ölçüde etkilemektedir.

Thermometer: Geminin sıcaklık göstergesi. Cursor ortada ise ısı normal seviyede, yani ideal ölçüdedir. Kırmızıysa sıcaklık artıyor, maviyse düşüyor demektir. Bu göstergeyi takip edemeseniz bile, her iki yanındaki uyarı sinyalleri tehlike anında sizi haberdar edecektir.

Heat Counter: Sıcaklık aşırı derecede arttığında bu ikaz levhası yanıp sönecektir. Yine sıcaklık azalmasında olduğu gibi Regulair ile ısıyı normale döndürün.

Oxygen Counter: Gemideki oksijenin seviyesi tehlikeli boyutlarda ise, yani çok azalmışsa oxygen counter'mız flaşlanmaya başlayacaktır. Bu durumda hemen bir 'Oxygen Sphere' bulup bunu kullanmalısınız ya da en yakın medibloc'a gidip servise girmelisiniz. Böylece tüm göstergeliniz normale dönecektir.

Oxygen Level: Geminin oksijen seviyesini gösteren tablo. Oyunda dikkat etmeniz gereken nokta, oksijen tüketiminin bulunduğunuz ortama göre ayarlanıyor olması.

Combat Dose Counter: Savaş kabiliyetiniz azaldığında, bu kısım yanıp sönmeye başlayacaktır. Bu da sizin saldırı ya da savunma yeteneğinizin azaldığını gösterir. Yani silahınızın enerjisi bitmiştir ve silah kullanamaz duruma gelmeye başlamışsınızdır.

Combat Dose Level: O an kullanmakta olduğunuz silahınızın enerji seviyesini gösterir. Bu göstergedeki çizgi bittiğinde silahınız da bitmiş demektir.

Survival Counter: Yaşam seviyeniz tehlikeli boyutlara geldiğinde, survival coun-ter flaşlanmaya başlayacaktır. Hemen sağlık malzemeleriyle durumunuzu düzeltin.

Survival Level: Yaşam seviyenizi gösteren çizelge. En sona ulaştığında yani çizgi bittiğinde göreviniz sona ermiş olacak çünkü, yaşamınızı yitirmiş olacaksınız.

Message Counter: Flaşlandığında etraftan herhangi biri sizinle konuşmak istiyor demektir. Ekranın her iki yanında da bulunuyor. Cevap vermek ve iletişim kurmak isterseniz, alttaki **'Communication'** ikonunu klikleyin.

Communication Window: Haberleşme ekranı. Communication ikonunu klikledikten sonra karşınızdaki konuşmacının söylediklerini bu ekranda göreceksiniz. Burada aynı zamanda gemi bilgisayarının size tavsiye ve uyarılarımda okuyabilirsiniz.

Radar: Ekranın sol alt kısmındaki ekran radarınızdır. Bu alet sayesinde çevrenizdeki objeleri görebilirsiniz. Burada çeşitli renkte noktalar göreceksiniz. Radar ekranının ortasındaki kırmızı nokta sizin gemini-

zi ifade etmektedir. Mavi noktalar canlı akıllı yaratıkları.yeşil noktalar hayvanları, beyaz noktalar da orbitte oksijen olan noktaları göstermektedir.

Preselected Object: Bu ekrandaki objeler her an kullanımınıza sunulabilecek şeylerdir. İki tane yanyanadır. Buradaki bir objeye klikliediğinizde hemen Principal Selectors transfer edilecek ve sizin kullanımınıza açık hale getirilecektir. Sizin için önemli araç gereci burada taşıyın. Acil bir durumda gerekli olduğunda kullanıma geçirmeniz daha kolay olacaktır.

To Place an Object in the Inventory: Principal Selector'deki bir objeyi inventory'ye, yani geminin deposuna transfer eder. Böylece başka bir objeyi kullanabilme imkanı doğar.

To Throw Out an Object: Principal Selector'deki bir objeyi geminin dışına atar. Eğer kullanıp bitirdiğiniz bir oksijen

kapsülü ya da lazer silahı varsa, bunları dışarı atabilirsiniz. Bir daha kullanamayacağınız için boşu boşuna gemide ağırlık yapacaklar ve yer işgal edecekler. Sadece biten objeleri değil dilediğiniz her objeyi dışarı atabilirsiniz.

Principal Selector of Object: Kullanımınıza hazır olan objeyi gösterir. Mouse pointer'ı ile bu ekranı kliklerseniz, objeniz kırmızı bir renk alacak ve objenin görevi ne ise onu yerine getirecektir. Örneğin bir oksijen kapsülünü klikledığinizde oksijen seviyeniz yükselecektir. Ya da lazer'i klikledığinizde ekranda lazer nişangahınız belirecektir. Tekrar normal hale dönmek yani objeyi kullanım dışı bırakmak isterseniz yine aynı şekilde objeye kliklemelisiniz.

Information: Seçtiğiniz objenin adı bu erkanda yazar. Böylece hangi objeyle uğraştığınızı anlayabilirsiniz.

Missile Mode: Gemiden bir keşif aracı gönderiyorsunuz. Bu aracı mouse yardımıyla siz yönetiyorsunuz. Araç uçarak yol aldığı için, havadan bazı bölgeleri tanımak güç oluyor.

Access to the Inventory: Objeyi klikleyip onu inventory'ye yerleştirebilirsiniz. Geminin görüş ekranında inventory listesini çıkarır. Deponuzdaki tüm araç gereci bu ekranda görebilirsiniz. Buradan bir objeyi alıp istediğiniz yere bırakabilir ya da objeyi buraya koyabilirsiniz.

Game Menu: Oyunla ilgili menülerin bulunduğu bölüme girersiniz. Burada **'New'** seçeneği ile yeni bir oyuna başlayabilir, **'Quit'** ile oyundan çıkabilir, **-'Pause'** ile oyunu durdurabilir ve **'Load/ Save'** seçenekleri ile de disk işlemlerini yapabilirsiniz.

Outside View: Geminin dış kameradan görünümünü sağlamak için klikleyin. Ok tuşları yardımıyla kameranın açısını değiştirmek mümkün. Gemi bu şekilde de kullanılabilir, ama bu biraz zor oluyor.

Communication: Çevrenizde herhangi bir canlı varsa onunla konuşmak için bu ikonu kullanın. Eğer canlı konuşma özürlüyse sizinle konuşamayacağını söyleyecektir. Ya da size görüşme teklifi gelmişse bu ikon ile bu teklife olumlu cevap verebilirsiniz. Biriyle konuşmak için önce o canlıyı; sonra Communication ikonunu klikleyin.

Level of Screen Protection: Gemi kalkanının dayanıklılık seviyesini gösterir. Kalkanın seviyesini arttırırsanız silah gücünüz düşecektir. Alt ve üstteki artı/eksi ikonları ile bunu ayarlamanız mümkün. İki seviye birbiriyle bağlıdır.

Level of Weapon Power: Kullandığınız silahın etki gücünü gösterir. Etkiyi arttırmak için kalkan güç seviyesini düşürmeniz gerekli.

Documentation: Gemi, silahlar ve bazı bölgeler hakkında genel bilgi almak için kullanıyorsunuz. Ancak oyun esnasında kullanamazsınız. Sadece Guided Tour bölümünde kullanılır. Bu ikonu klikledığinizde bazı konularda bilgiler alırsınız.

A. FORMEC: Kullandığınız aracın adı, Formec. 5 ana bölümden oluşuyor:

1. ***Motorblock****:* Aracın bir bakıma kalbi olan motor bölümü. Sizi 20 m/s hıza ulaştırabilecek bir motor gücüne sahip.

2. ***Life Maintenance:*** Hayat ünitesi. Yaşamsal faaliyetlerin sürdurulduğu kısım.

3. ***Controls:*** Geminin kokpiti.

4. ***Antigrav*** Generator.

*5.***Protection:** Geminin tüm silahlara karşı korunmasını sağlayan bölümü; kalkan.

B. WEAPONS: *Laser, stunner, gas projector, fusion gun, spherogel, grenade* ve mine kullandığınız silahlardır.

C. MAPS: *Shade, Massad city, Teknopolis* ve *Nachony cityrim* haritaları sizde mevcut. Bu haritalar oyunun geçmekte olduğu bölgeleri gösterir.

D. SYSTEMS: Oyunun geçtiği galaksi sistemini gösterir. Bu sistemdeki gezegenleri klikleyerek onlar hakkında bilgi alabilirsiniz.

Gemi ve elinizdeki materyeller hakkındaki bilgiler bu kadar. Guided Tour'u bitirdikten sonra göreve başlamaya hazır sayılırsınız. İlk baştaki, ukala bilgisayarınızın konuşmasını hemen geçmek isterseniz **'ESC** tuşuna basın ve hemen bir **astroshuttle'm** yanında göreve başlayın. Artık geminiz, siz ve her zaman tavsiyelerine kulak vermeniz gereken gemi bilgisayarı başbaşasınız. Size yardımcı olması açısından oyundaki tuşları da veriyorum.

Yukarı/Aşağı ok tuşları: Gemiyi yukarı kaldırıp indirmek için.

Sağ/Sol ok tuşları: Formed sağa sola döndürmek için.

+/- (Nümerik Klavye): Formed hareket ettirmek veya yavaşlatıp durdurmak için.

Ok tuşları(Nümerik Klavye): Normal ok tuşlarının görevini görür.

F1: Principal Selector'deki cismi aktif ya da deaktif hale geçirir.

F2: Exploratory Missile'ı havalandırır. Bu misili mouse yardımıyla yönetirsiniz. Sağ mouse tuşuna bastığınızda gemi kokpitine geri dönersiniz.

F3: Kamera görüntüsüne geçmek için. Gemiyi dışarıdan görüp yönetmek istediğiniz zaman kullanın.

F5: Inventory ekranı. Geminin deposundaki objelere göz atıp herhangi birini seçmek için.

F6: Kontakt kurma, iletişimi sağlama. Herhangi biriyle konuşmak içindir. Communication ikonu ile aynı görevi görür. Zaten bu tuşların hepsinin aynı işlevini gören bir hareket ya da ikon vardır. Sadece zaman kaybını önlemek için en çok kullanılan hareketlerden bazıları tuşlara aktarılmış.

F7-F8: Kalkan enerjisini arttırma ve azaltma.

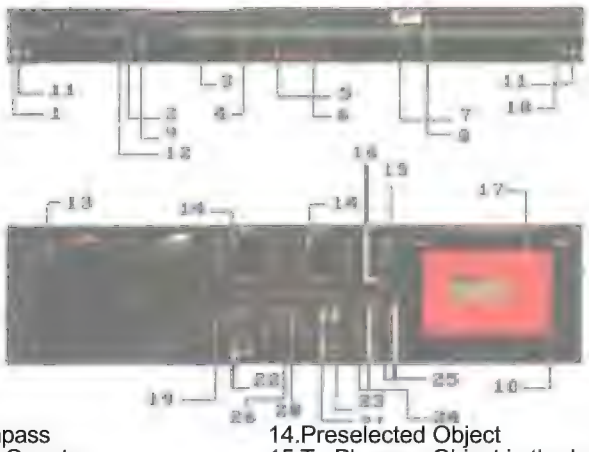
F9: Principal Selector'deki bir objeyi inventory yani depoya atmak için.

F10: Principal Selector'deki bir objeyi gemi dışına atmak için.

Aracın kumandası bunlardan ibaret. Artık size birkaç tiyo vermenin zamanı geldi sanırım. Oyun başlar başlamaz hemen önünüzdeki lazer'i alın. Bunun için sağ mouse tuşuna basıp ekrana pointer'ı çıkarın. Objeyi klikleyip ekrana alın. Tekrar sağ mouse tuşunu klikledığinizde aracın yönetimine geri dönersiniz. Eğer ekranda mouse pointer'ınız yoksa, araç yönetimindesiniz demektir. Etrafta dolaşırken bazı kutular ya da binalar görürseniz, bunları klikleyin. Size bazı objeler verebilirler. Yine dolaşmanız esnasında satıcılarla karşılaşacaksınız. Bunlardan da bazı objeler almanız mümkün. Sakın bu satıcıları öldürmeyin. Gerçi öldürdüğünüzde birşey kaybetmiyorsunuz ama, gereksiz. Enerji seviyeniz azaldığında hemen bir medibloc arayın. Bu aramada bilgisayarınız size yardımcı olacaktır. Medibloc'un önünde durun ve klikleyin. Servis başlayacak ve tüm göstergeleriniz en sona ulaşacaktır. Bazen yolunuza köprüler çıkacaktır. Bu köprüleri geçmek için üstündeki piramit şekilli objeyi klikleyin.

Benden bu kadar. Eğer Galactic Empire I'i severek oynadıysanız ve seriyi tamamlamak istiyorsanız, bu oyun size göre. Şayet birincisini beğenmediyseniz, ancak bu türe ilginiz varsa, ben bir de Galactic Empire 2'yi deneyin derim. Çünkü birincisine göre daha titiz bir çalışma ve grafikler oldukça iyi. Ana gemi grafiği haricindeki objelerin hepsi filled vector olarak tasarlanmış, ancak bu pek de grafik kalitesini azaltmıyor. Galaksi imparatorluğunda^ yeni görevinizde hepinize başarılar.

NEMESIS/512K **2** Disket



1,Compass
2.Cold Counter
3.Thermometer
4.Heat Counter
5.Oxygen Counter
6.Oxygen Level
7.Combat Dose Counter
8.Combat Dose Level
9.Survival Counter
10.Survival Level
11 .Message Counter
12.Communication Window
13.Radar
14.Preselected Object
15.To Place an Object in the Inventory
16.To Throw out an Object
17.Principal Selector of Object
18. Information
19.Missile Mode
20.Access to the Inventory
21 .Game Menu
22.Outside View
23.Communication
24.Level of Screen Protection
25.Level of Weapon Power
26.Documentation

GRAFİK
%85
SES
%75
OYNANABİLİRLİK
%80
GENEL
%85

GREAME SOUNESS SOCCER MANAGER

SÜHA BAYRAKTAR

Futbol menejerliğini küçük büyük herkes sever. Hatta bazılarında bu bir hastalık halinde. Bilgisayarcılara girdikleri zaman ilk sordukları oyunlar bunlar. Ne kadar güzel arcade, adventure, frp oyunu olursa olsun, onlar için menejerlik oyunu artık hayatın değişilmez bir parçası. Bunu çok iyi bilen Software firmaları, çıkardıkları birkaç oyunun yanında bir de futbol menejerliği çıkarmayı ihmal etmezler. Kimisi için basketbol, kimisi için değişik spor türlerinin menejerliği. diğer tür oyunlara göre daha ilgi çekici. Ancak Türkiye gibi sporla içice yaşadığımız bir ülkede futbol, yaşamın tadı olan vazgeçilmez bir unsurdur. İnsanlar tuttukları takım uğruna birbirlerini kıracak, hatta birbirlerine kötülük yapacak duruma bile gelirler. GREAME SOUNESS SOCCER MANAGER, son olarak ağız tadıyla oynadığımız BUNDESLIGA MANAGER PROFFESIONAL'dan sonra çok sıradan bir oyun olarak gözüküyor. Oyununun BUDGET denen ucuz oyunlar çıkaran ZEPPELIN GAMES firması tarafından yapılmış olması, oyunun sıradan bir oyun olacağını daha önceden bize belirtiyor.

Oyuna başlamadan önce, karşımıza takım seçme seçeneği çıkıyor.
Burada ok tuşları ile aşağı yukarı oynayarak seçmek istediğimiz takımı belirliyoruz. Daha sonra START'ı seçerek oyunun esas menüsüne geçiyoruz. Menüde sekiz bölüm var. Üstte sağ ortada bulunan menü, size maçtan sonra sakatlanan oyuncuları göstermekte. Eğer sakatlık yoksa, hiç bir oyuncu gözükmez. Hemen onun solunda takımınızın para durumu belirtiliyor: Bankaya ne kadar borcunuz olduğu, o an ne kadar paranız kaldığı, futbolcu alım satımlarından kazandığınız para veya ne kadar para harcadığınız gibi. Soldaki menülerden en üstteki, oyunu **LOAD** ve **SAVE** yapabileceğiniz menü. Ancak LOAD veya SAVE yapmadan önce, mutlaka bir data disketi formatlayarak onu kayıt disketi olarak saklanmalısınız. Normal oyun disketini kullanmaya kalkarsanız, oyunu bozabilirsiniz. Save ya da load yapmak istediğiniz zaman, istediğiniz seçeneğin üzerine gelin ve klikleyip adını yazın. İşlemi tamamladıktan sonra, **EXIT** ile bu menüden çıkın. Bu menünün altındaki seçenek, oyuncu satın alma veya satma menüsü. **SELL** ile elinizde bulunan beğenmediğiniz oyuncuları satabilir, **BUY** ile oyuncu satın alabilirsiniz. Bunları yapmak son derece kolay; mouse ile satmak ya da almak istediğiniz oyuncunun üzerine gelip klikledığinizde, o oyuncu ile tüm işlemler yapılır. Onun hemen altındaki menü ise, oyuna geçiş menüsü. Bu menüye girerseniz karşınıza bir takım seçenekler çıkar. **PLAY**, maça başlama; **HIGHLIGHTS ON-OFF** ise, maç sırasında gol pozisyonlarını görmek istiyorsanız ON, sadece skoru görmek istiyorsanız OFF yapacağınız bir seçenek. Menejerlik oyunlarının esas tadı burada, herhalde OFF'u seçmek çok sıkıcı olur. Oyuna başlamadan herhangi bir değişiklik yapmak aklınıza geliyorsa, EXIT ile ana menüye dönerek yapabilirsiniz. Sağdaki menülerden en üstteki, takımı belirlemek için kullanılır. Takımı belirlerken, oyuncu adının tam solunu kliklemek, oyuncuyu yedek; onun biraz daha ilerisini kliklerseniz, normal oyuncu olarak belirlemeyi sağlar. Eğer takımı tam seçmediyseniz, bilgisayar maçtan önce sizi uyarır. Hemen onun altındaki menüden, klübün banka durumunu öğrenebilir; bankadan borç alma limitini değiştirebilirsiniz. Bu menünün hemen altındaki menü ise, takımınızın maçlarını öğrenebileceğiniz menü. **LEAGUE** ile ligte kaçıncı durumda olduğunuzu; **FIXTURES** ile ligte hangi hafta, hangi takımla maçınız olduğunuzu görebilir; EXIT ile bu menüden çıkabilirsiniz.

GREAME SOUNESS SOCCER MANAGER oyunu, sıradan bir menejerlik oyunu. ZEPPELIN GAMES firması, herhalde LIVERPOOL takımının bu ünlü menejerinin adını kullanarak bu oyunu satmayı planlamış. Menejerlikten hoşlanan arkadaşlarımıza bir de müjdemiz var. SOFTWARE 2000 firması bu ayın sonuna doğru BUNDESLIGA MANAGER PROFFESSIONAL'ın İngilizce versiyonunu çıkaracak. Eğer ay sonuna kadar boş vaktiniz olursa GREAME SOUNESS'i alıp oynayın.

ZEPPELIN 1 disket/512 KB

GRAFİK	%70
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	%70

PSYBORG

GÖKMEN BAYIN

Şu birkaç cümleme belki çok kızanlar olacak, ama bunları yazmadan edemeyeceğim. Çünkü Amiga Dünyası bir bilgisayar dergisi olduğu kadar bir kültür dergisi de. O yüzden ne yanlış bir şey yazmak, ne de yanlış bir fikir vermek istemem.. Oyunun tanıtıma geçmeden önce yapacağım giriş bölümünde bir deyim kullanacaktım. Okula gidilmeyen günler için kullanılan Okulu Kırmak' deyimini. Bazen kendi yazılarımı okurken bile böylesine güzel bir dili çok iyi bir şekilde kullanamadığımdan dolayı kendime kızdığım anlar olur. Bazı dikkatli arkadaşlarımın da eleştirilerine hedef olmamak için böyle kısa bir açıklamayı çok uygun gördüm. Türkçe'de Okul Kırmak diye bir deyim yoktur. O betimlenen olay, ya Okula Gitmemektir ya da Okuldan Kaçmaktır. Okulu Kırmak için bir balyoz ve bir keser gerekir. Bu tip yanlış deyimleri kullanıp Türkçemizin değerini bilmeyen arkadaşlara (bu arada kendime de) önemle duyurulur.

Şimdi bu kısa açıklama esas nereden çıktı diyeceksiniz. Psyborg oyunu, benim yıllar önce bir filme girmek için okula gidipte arkadaşlarla derse girmediğimiz bir günü hatırlattı. Ben de bu konuya değinmeden edemedim. O zamanlar bende büyük bir etki yaratan ve hala da etkisi süren bir film bu. Star Wars'tan bahsediyorum. Bu film için ömrümde sadece birkaç defa yaptığım bir işi gerçekleştirmiştim o gün. Daha sonraları Star Wars filminin aynı adı taşıyan oyunu piyasaya sürüldü. Oyun aslına bakarsanız tipik bir uzay oyunuydu. Tek ayrıcalığı gemi içinden olayları takip etmeniz ve düşmanlarınızla bu şekilde mücadele vermenizdi. Ama oyunun adından mıdır nedir bilinmez, benim çok hoşuma gitmişti. Hatta oyun benim arşivimde hala durur. Psyborg oyununu ilk gördüğümde hemen bu oyun aklıma geldi. Doğrusu onun sayesinde Star Wars'u uzun bir aradan sonra tekrar oynadım.

Psyborg, iki disketlik kendi halinde bir oyun. İlk yüklendiğinde hemen aklınıza Oops Up gelebilir. Çünkü ekrana ilk gelecek olan gezegenler bu oyundakilerle hemen hemen aynı. Kendinize bir gezegen seçtikten sonra kısa bir yükleme olacak ve ekrana bir pencere açılarak oyunu kaç kişi ile oynamak istediğiniz sorulacak. Players yazan kısmı klikleyerek oyunu iki kişi ile oynama imkanına sahipsiniz. Bu işlemleri bitirdikten sonra oyuna başlayacaksınız. Yıldızlar arasında kısa bir gezinti yaptıktan sonra, bir uzay gemisinden yolculuğumuza başlayacağız. Buradaki amacımız, yollardaki puanları toplamak. Yalnız yollar bizim bildiğimiz şekilde inşa edilmemiş. Üç tarafı çevrili olan bu yolların dışına çıkmak kesinlikle yasak. Aksi halde bir hakkınızı kaybetmiş oluyorsunuz. Oyun esnasında Fire'a basarsanız, yolların ne yöne doğru uzandığını anlatan küçün bir işaret ekrana gelir. Oyunu Joystick'le oynayabildiğiniz gibi, klavyeden ok tuşlarını da kullanabiliyorsunuz. Hızınızı mümkün olduğunca fazla tutmaya gayret edin. Çünkü hareket kabiliyetiniz belli bir zaman süreci içine kısıtlanmış. Bu zamanı ekranın üst kısmında görebilirsiniz. Aynı zamanda ekranın sağında hızınız, solunda ise kat ettiğiniz mesafeyi ifade eden bir grafik yer almakta. Aldığınız puanlar ekrana anında yansırken, yukarıdaki Score hanenize de hemen işlenir.

Evet.. Psyborg hakkında söyleyebileceklerimiz şimdilik bunlardan ibaret. Oyunda diğer gezegenlere geçmek için password'ler kullanılmış. İlerleyen sayılarda, bir aksilik olmazsa bu şifreleri Tunç'un Amiga salatası köşesinde bulabilirsiniz. Uzay oyunlarına ve değişik şekilde planlanmış ilginç oyunlara merakınız varsa, Psyborg'u bir deneyin. Sizlere ve kendime güzel ve temiz bir Türkçeli hayat diliyorum.

NEMESIS 2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%70
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	%75

RUBICON

POLAT YARIŞÇI

Bilinmeyen-bir gezegende hiç görmediğiniz yaratıklarla savaşmaya ne dersiniz? Cevabınız evetse, en yakın bilgisayarcıdan Rubicon'u alın. Rubicon kaç, kovala, yakala, tut ve öldür cinsinden bir oyun; yani genel bir türe sokacak olursak, shoot'em right diyebiliriz. Oyunda devamlı sağa doğru ilerleyerek önünüze çıkan tüm düşmanları öldürmeniz gerek. Bunu yaparken, tabii ki düşmanlarınız sizi rahat bırakmayacak ve sizi öldürmek için herşeyi yapacaklar. Bu yüzden siz tam 7 bölüm boyunca sağ kalmaya çalışacak ve düşmanlarınızı öldüreceksiniz.

Rubicon, genelde zor bir oyun. Yol boyunca birçok yaratıklarla, tuzaklarla ve daha birçok şeyle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Tabii bunların karşısında, sizin tek koruyucunuz teknoloji harikası silahlarınız. Şimdi açıklamaya geçmeden önce bu silahlar hakkında sizlere kısa bir bilgi verelim:

Single weapon: Bu silahı seçtiğinizde, normal bir silah gibi ateş ediyorsunuz, ilk başlarda bu silahla idare edebilirsiniz ama ilerde bu size yetmeyebilir.

Jetpack: Bunun da ilkinden bir farkı yok; ama bununla daha hızlı ateş edebilirsiniz. Oyuna başlarken bu silahı kullanın.

Scatter: Bu silah ile 3lü atışlar yapabilirsiniz. Oyunda karşınıza birçok devasa yaratık çıkacağı için, bu silahı sadece o zaman kullanın; böylece yaratığı hem başından, hem gövdesinden, hem de ayaklarından vurabilirsiniz (yaratıklarda ayak görebil.irseniz).

Napalm: işte oyundaki favori silahım. Bu silah ile herşeyi çok kolayca yok edebilirsiniz. Silah, bildiğimiz bazuka gibi ateş çıkarıyor, ama aynı anda ateş edilen doğrultuda karşı tarafa ateş fırlatabiliyor.

Seeker: Güdümlü bir füze fırlatıyorsunuz ve füze, en önde bulunan düşmanı vurana kadar takip ediyor. Bu silah ileri bölümlerde işinize yarayabilir.

Rocket: Düşmanlarınıza bu kez roket fırlatıyorsunuz; tek farkı, bir atışta yaratıkları öldürebilmeniz.

Laser: Bu silah da çok işinize yarayabilir. Uzun ve hızlı laser ışınlarıyla ateş ediyorsunuz. Napalm silahınız bittiği zaman bunu kullanın.

Oyunda kullanılan silahlar bunlar. Yalnız sizin olduğu gibi, silahlarda da limitli bir enerji mevcut. Kulladığınız silahın enerji miktarını altında görebilirsiniz. Silahınızın enerjisini tekrar doldurmak için, oyunda bulunan bazı enerji toplarını almanız lazım. Bunlar bazı yerlerde havadan düşüyorlar. Enerji toplarını aldığınız zaman, o silahı F10 ile doldurabilirsiniz. Bu arada silah seçimi için, Fl'den F7'ye kadar olan tuşlara basmanız yeterli. Oyunda toplam 7 bölüm var ve her bölümde bir takım zorluklar karşınıza çıkacak. Yedi bölüm boyunca birçok dev yaratıkla karşılaşacağız. Hatırlarsanız, diğer arcade oyunlarda bu tür dev yaratıklarla hep bölüm sonunda karşılaşırdık. Rubicon'da ise oyunun başından sonuna kadar bu tür dev yaratıklarla sevişeceğiz (!) pardon savaşacağız. Şimdi oyundaki bölümleri kısa kısa açıklayalım ve sizin de savaşmadan önce bir tecrübeniz olsun.

LEVEL 1: Burada bir uzay gemisinden iniyoruz ve oyuna başlıyoruz. Evet işte oyunun cilvesi; daha ne olduğunu anlamadan kurukafaların ve uçan yarasaların saldırısına uğruyorsunuz. Bunları lazer silahınızla kolayca vurabilirsiniz. Biraz ilerleyince, karşınıza 2 başlı büyük bir ejderha çıkıyor. Bu ejderha'yı zıplayarak yok edin (dikkatli bir şekilde). Bu bölümde birkaç tane daha yaratık çıkıyor, ama hepsi bir-iki vuruşluk; onun için sizi fazla zorlayacağını zannetmiyorum. Bu arada bulunduğunuz level'da karşılaştığınız büyük yaratıklar, aynı level içinde birkaç kez daha karşınıza çıkabiliyor. Bu level'da daha fazla anlatılacak bir şey yok; yalnız son yaratıkla biraz uğraşmanız gerekecek.

LEVEL 2: Bu bölüme başlar başlamaz, karşınıza uçan bir ejderha çıkıyor ve zıplıyor. Bunu tam yere düştüğünde vurmanız gerek; ayrıca çok yaklaştığınız zaman ağzından size alev püskürtüyor. Biraz ilerleyince, karşınıza çok büyük bir yaratık çıkıyor. Bu yaratık yere vurunca yukardan taşlar dökülüyor. Burada çok dikkatli olmalısınız, işte böyle durumlarda seeker silahınızı kullanın. İlerlerken çok dikkatli olun, çünkü yukardan büyük bir taş üstünüze aniden düşüyor. Biraz daha ilerlediğinizde, bu taşlar tekrar karşınıza çıkıyor. Bu bölümün ortalarında dev bir iskelet sizi öldürmeye çalışıyor. Ne diyebilirim ki? Allah yardımcınız olsun. Bu bölümün sonunda kırbaçlı büyük bir gardiyan sizi bekliyor. Onu öldürmek bayağı zor; yalnız yaklaşmadan napalm silahınızla ateş ederseniz, onu daha rahat öldürebilirsiniz.

LEVEL 3: Bu bölüme başlar başlamaz bir roketatar size ateş ediyor. Onu eğilerek halledin. Daha sonra büyük bir robot geliyor. Bunu da birkaç vuruşta öldürebilirsiniz. Bu level'da ilerledikçe, aşağıdan ve yukardan devamlı tanklı ve helikopterli adamlar geliyor. Bunları rahatça öldürebilirsiniz. Bunların yanında, karşınıza sık sık roketatarlar çıkıyor. Bu bölümün sonunda büyük bir tank sizi öldürmeye çalışıyor. Zıplayarak tank'a ateş ederseniz, 15-20 vuruşta onu yok edebilirsiniz.

LEVEL 4: Burada ormanlık bir bölgedeyiz. Biraz ilerleyince, karşınıza 2 adam çıkıyor. Bu adamlar size kütükle saldırıyorlar. Bunları yok etmek için lazer silahınızı kullanın. Daha sonra, Shadow Of The Beast'den hatırlayacağınız kazıklar çıkıyor. Bu kazıkları sıra sıra geçmeniz lazım. Bu level'ın ortalarında maymunlar ağaçlardan inip size taş atıyorlar. Bunları zıplayarak öldürebilirsiniz. Bir de havada uçuşan sinekler var; bazen bunlar da size saldırıp zarar veriyor-

lar. Bu bölümün sonunda, dev bir yaratık, durmadan size büyük taşlar fırlatıyor. Bunu öldürmek için lazer silahınızı çıkarın ve seri olarak ateş edin.

LEVEL 5: Bu bölüme başlar başlamaz üstünüze garip yaratıklar geliyor. Daha sonra yukardan bir taş düşüyor ve sizi takip ediyor. Bunları ateş ederek öldürün (zaten başka birşey yapamazsınız). Biraz ilerlediğinizde, çok büyük ve ilginç bir yaratığın, size ateş ettiğini göreceksiniz. Yaratığı vakit kaybetmeden öldürün. Bunu öldürür öldürmez bu kez biraz ilerde bulunan büyük bir yaratık, büyük bir taşın arkasından size doğru ateş ediyor. Burada zıplayarak ateş edin. Bunun hemen arkasından uçan bir yarasa üstünüze doğru geliyor; ama bunu kolayca öldürebilirsiniz. Bu bölümün sonunda bir bataklığa giriyorsunuz ve orada bulunan yaratıkla savaşıyorsunuz.

LEVEL 6: Burada deniz dibindesiniz. Her zamanki gibi, yine karşınıza bir takım yaratıklar çıkıyor. Bu yaratıklardan bazıları, Blood Money'den hatırlayacağımız türde hazırlanmış. Bu bölümde biraz ilerleyince karşınıza büyük bir ahtapot çıkıyor. Bu ahtapot'u 5-6 atışta vurabilirsiniz. Bundan sonra size benzer bir dalgıç, ilginç bir silahla sizi öldürmeye çalışıyor. Bunu kolayca yok edebilirsiniz. Bu level'ın sonlarına doğru çok ilginç bir ahtapot size doğru saldırıyor. Bunu da kolayca öldürdükten sonra, son bölümde büyük bir denizaltı var. Burada epey zorlanacağınızı söyleyebilirim. Bunu da öldürdükten sonra diğer bölüme geçebilirsiniz.

LEVEL 7: Burada uzay üssü gibi bir yerdesiniz. Karşınıza çoğu yerde uçan bir kapsülle adamlar çıkıyor. Bunları zıplayarak öldürebilirsiniz. İlerlerde, yerdeki kozalardan çıkan iskelet ellerine dikkat edin; bunlar suratınıza yapışıyor ve enerjinizin tümünü götürüyor. Biraz daha ilerlerde, ALIEN filminden hatırlayacağınız yaratıklar size saldırıyor. Film'de olduğu gibi, bunları ateş saçan silahınızla öldürün (Napalm). Bu level'ın ortalarında, enerji kalkanlarını ve elektrik saçan presleri geçmek zorundasınız. Aynı yerde, uçan bir alete binmiş, garip bir yaratık sizi öldürmeye çalışıyor. Bu arada arkadaki background grafiklere de bir göz atın. Oyunun son bölümünde ise çok büyük bir yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Bu yaratığı öldürmek biraz zor; onun için devamlı eğilerek ateş edin. Bu son yaratığı da vurduktan sonra, tehlike ve macera dolu Rubicon nihayet bitmiş oluyor.

Oyuna genel açıdan bakacak olursak, oldukça zevkli sayılır. **Yaratıkların** bolluğu ve bu arada çoğunun büyük olması, oldukça güzel. Grafikler ve ses»er, bu türe göre normal bir şekilde yapılmış. **Her** level'da bulunan parallax scrolling, oy-~a ayrı bir hava katmış. Ayrıca bölüm arala- -- daki yüklemelerde çalan müzik de oldukça güzel. Sonuçta bilim kurgu macera türümden hoşlananlar, Rubicon'u zevkle oynayabilirler. Hem de 2 disket, hiç beklemeden alın. Oyunda bazı yerlerde yardımcı olan Halil İbrahim Gür'e teşekkürlerimi sonarım. Bu arada bu oyun hakkında daha detaylı bir bilgi almak istiyorsanız, 900 90C 1999 numaralı telefonu arayabilirsiniz. Saniyesi sadece 30.300 Tl. (Şaka yapıyorum tabii ki!).

Evet, bu aylık da bu kadar. Önümüzdeki ay buluşmak ümidiyle hepinize bol bol mutluluklar. HOŞCAKALIN.

GRAFİK	% 75
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	%80

CARDIAXX

HASAN ŞAHİNOĞLU

Merhaba sevgili arkadaşlar. Şimdi tanıtacağım güzel oyunun ismi, **"CARDIAX".** Bu oyunu **"Electronic Zoo"** firması yapmış. Oyunumuz, oynamaya alıştığımız shoot'em up türünde yapılmış oldukça zor bir oyun. Birkaç sene evvel, bu türde olan oyunların başında gelen '7(7 ve *"Salamander"*, çok beğenilmişti. Bunun üzerine firmalar bu oyunlara benzeyen kaliteli ve kalitesiz birçok oyun' çıkardılar. Böylece shoot'em up akımı başladı. Belli bir süre sonra, konunun değişmemesi ve özelliklerin aynı olması yüzünden, birçok shoot'em up oyunu fazla satılamadı ve firmalarını zor durumda bıraktı. Bu yüzden firmalar artık yeni arayışlar içine girdiler. Bazı çıkan oyunlarda silahlar ilginçti ve çeşitleri boldu. *"Battle Squadron"* gibi oyunlarda iki kişi oynama zevkine sahip oluyorduk. *"Atomic Robokid"* gibi oyunlarda da şirinlik ön plandaydı. CARDIX'ta ise, hız ön planda!

Oyunu yüklediğimizde, ilk önce oyunun

konusunu anlatan bir demo çıkıyor. Bu demoyu seyretmek istemiyorsanız, ateş tuşuna basarak atlamak mümkün. Sonra çok güzel bir müzik eşliğinde, oyunu yapanların isimleri ekrana geliyor. Burada tekrar ateş tuşuna basarak oyuna geçilebilir.

Oyunda, bir uzay gemisini yönetiyoruz. Amacımız, tüm shoot'em up oyunlarında olduğu gibi düşmanlarımızı yok ederek bölümleri bitirmek. Yalnız oyunun bir özelliği de, bölümleri belli bir süre içinde bitirme zorunluluğunun olması ve o an bulunulan kademedeki düşmanların hepsini yok etmeden bir başka kademeye geçememek. Bu yüzden, oyunda bir düşmanı vurmadan geçtiğinizde, sola geri dönebiliyorsunuz. Oyun ekranında en alttaki göstergede, sol-

dan sağa doğru sırayla skorunuz, hak sayınız (oyunun başında üç), enerji göstergeniz ve zamanınız bulunuyor. Hak sayımızı, enerjimizi ve zamanımızı oyun içinde kademeler geçtikçe arttırabiliriz.

Oyunumuzdaki düşmanlara gelince... Bunlar genelde böcek şeklindeki füze atan robotlar, yılan şeklindeki robotlar, bölüm sonu gardiyanları ve çeşitli uzay gemilerinden oluşuyor. Bunlar, sizin çok enerjinizi ve hakkınızı götürebiliyorlar. Oyunda enerjinizi götüren bir başka faktör de, göktaşları. Bu göktaşları bazen sabit olarak yolunuzun üzerinde duruyorlar. Bazen de büyük bir hızla üzerinize doğru geliyorlar. Üzerinize gelip size çarparlarsa, büyük miktarda enerji götürüyorlar. Bu yüzden göktaşlarını anında yok etmeye bakın ve bunları vurduğunuzda bölünen parçalara dikkat edin.

Oyunumuzun bir başka önemli özelliğiyse silahımızı güçlendirebilmemiz. Kademe geçtikçe silahımızın gücü önce iki atışa, sonrada üç atışa kadar çıkabiliyor. Şimdi ilk birkaç bölümü açıklayarak diğer bölümleri size bırakalım:

LEVEL 1: Oyunun başında yere mevzilenmiş olan robotları vurun; sonra yolunuzdaki göktaşlarını yokederek kendinize yol açın. Dolaşan yılan şeklindeki robotları ve uzay gemilerini vurun. Şimdi yerden bir robot çıkacak. Bunun attığı füzelere ve lazerlere dikkat ederek başına ateş açın. Bu robotu da hallettikten sonra, yine bir yılan robot çıkacak. Bunu ve yolunuzu kapatan göktaşlarını yokettikten sonra, üzerinize göktaşları gelmeye başlayacak. Burayı da zar zor geçtikten sonra önümüze ilk bölüm sonu gardiyanı çıkıyor. Bu robotun lazer atan silahlarına dikkat ederek sıkı bir ateş açarsak, ön tarafı parçalanıyor. Sonra da geri kalan kısmını yokediyor ve bir ara bölüme geçiyoruz.

Deep Space: Bu bölüm, uzayın derinliklerinde geçen bir ara bölüm ve gerçekten çok kolay...Bu bölümde direk sağa ilerliyorsunuz. Üzerinize uzay gemileri ve göktaşları geliyor. Biraz ilerleyince, extra hak ve enerji alıyoruz. Bu bölümü hak kaybetmeden geçeceğinize inanıyorum.

LEVEL TWO: Bu bölümde yer ve mekan değişiyor. Düşmanlarımız, ilk bölümdekilerle aynı, yalnızca bunlara yönlerini sık sık değiştirip bizi şaşırtan gemiler eklenmiş. Bölüm sonu "gardiyanı yine bir robot, iyi bir bombardımanla bunu da geçebilirsiniz.

Oyun böylece -sürüp gidiyor ve tabii daha da zorlaşıyor. Özellikle ikinci bölümden sonra, çok zaman sıkıntısı çekiyoruz. Eğer R_TYPE serisinden sıkıldıysanız, bu oyun size daha değişik gelecektir. Sonuçta, bence hızlı ve değişik bir shoot'em up oynamak isteyen herkes alabilir. Başka bir oyunda buluşmak üzere hoşçakalın.

GRAFİK	: % 80
SES	: %85
OYNANABİLİRLİK	: % 75
GENEL	: %80

TUNÇ DİNDAŞ

Uzun süreden beri oyun açıklamazken bu oyunu görüp sizler için açıklamaya karar verdim. 'KAIKO' adında, büyük olasılıkla bir Japon firması tarafından yapılan bir oyun. Klasik shoot'em right türünün örneklerinden. Bu oyunda da sağa doğru ilerleyerek önümüze çıkan her şeyi yokedeceğiz. Biliyorum. Bu tür bir oyunda ne ilginçlik olabilir diye düşünenler olacak. Shoot'em up'çılar için bu sorun geçerli değil zannedersem. Oyunun en ilginç tarafı, böceklerle savaşmamız. Oyunun açıklamasına geçmeden önce oyunun konusunu kısaca anlatayım.

'Kötü büyücülerden biri, bir gün bir kara büyü yapar. Büyü ile tüm havyanları yönetmektedir. Bu büyü sayesinde, huzur içinde yaşayan bir çiftçinin güzel sevgilisini öldürür. Olayı önleyebileceği halde zamanında yetişemeyen çiftçi, intikam almak ister. Ama büyücü çiftçiyi de bir arı haline getirir. İyi kalpli çiftçiye yardım ederek intikamını almasına yardım etmelisiniz. Yoksa çiftçinin acısı sonsuza kadar devam edecek.'

İki disketlik oyunumuzun ilk disketini sürücüye takar takmaz oyunumuz yüklenmeye başlıyor. Açılış ekranında biraz beklerseniz oyunun konusunu burada çizgi film gibi seyredersiniz. Şimdi ateş tuşuna basın. Bir menü ile karşılaşacaksınız. Burada ayarmaları yapıp ateş tuşuna basarak oyunumuza başlayın.

Yeşil bir doğaya hasret olanları mest edecek bir görüntü içinde oyunumuza başlıyoruz. Annem çiçekleri sulama görevini bana vermeden önce bizim balkon da bu haldeydi! Burada yönettiğimiz arıyı bitkilerden korumaya çalışmayın; çünkü çarpınca hak kaybettiğimiz bitkiler ikinci bölümde ve üçüncü bölümde karşımıza çıkıyor. Düşman hayvanlar zaman kaybetmeden size saldırmaya başlıyorlar. Burada ateş ederek onları vurun. Yokettiğiniz bazı düşmanlar, ortası sarı olan kırmızı çiçekler bırakıyorlar. Bu çiçekleri ne yapıp edip toplayın. Yoksa sizin için hiç de iyi olmaz. Şimdi bu çiçeklerin ne anlama geldiklerini yazalım. Altta bulunan bir panel görüyorsunuz. Bu panel üzerinde çeşitli atış stilleri bulunuyor. Bu çiçekleri toplayarak kırmızı ışığı bu panel üzerinde hareket ettiriyorsunuz. Bu sayede bir çok değişik atış stiline sahip olabiliyorsunuz. Özellikle son seçimlerden birisi olan extra yardımcı bir arı sayesinde, atış gücünüzü maximuma çıkarabiliyorsunuz. Ateş tuşuna devamlı basıfı tutup bırakırsanız, güçlü bir atış yapar ve bu atışla birden fazla düşmanı yok edebilirsiniz. Ayrıca birinci kademede dev bir mantar ile karşılaşıyorsunuz. Bu mantarı vurunca iki tane küçük mantar havaya doöru fırlıyor. Bu mantarları yakalabilirseniz, bir nevi kalkana sahip olursunuz. Eğer birden fazla mantar yakalarsanız, çok daha sağlam koruyucu kalkana sahip olursunuz. Ben en fazla dört tane yakalayabildim. Bu kalkanla üçüncü bölüme kadar gelebildim. Bu arada bir hatırlatma yapayım: Her kademe üç bölümdem oluşuyor. Birinci bölümü geçebilmek için iki ana düşmanı yok etmelisiniz. Bunlardan birincisi dev bir köstebek. Bu köstebeği yok ederken düşman atışlarından kaçın, ama fazla aşağılara inmeyin. Yoksa ya mermiler sizi sıkıştırırya da zemine çarpıp bir hak kaybedersiniz. İkincisi ise bir peygamber böceği. Öldürmek için kafasından vurmalısınız.Ayrıca birinci bölümün sonunda çıkan meleği yakalarsanız, bonus kademesine geçersiniz. Burada amacınız, melekleri yakalamak. Şeytanlara dokunmadan yakalayabildiğiniz kadar melek yakalayın. Bu bonus kademesinin sonuna kadar ulaşamadım, herhalde sonu yok.

İkinci kademe bir derede geçiyor. Oyun esnasında suyun altına da inebiliyorsunuz. Bazen suyun altından gitmek daha akıllıca oluyor. Bu kademenin birinci kademeye göre zor olduğunu belirtmeliyim. Özellikle suyun altındaki balıklar ve yengece benzeyen düşmanlarla oldukça uğraşacaksınız. Su yüzeyinde duran düşmanları yokedin; aksi takdirde başınıza büyük dertler açabilirler.

Oyunumuz grafik ve müzik olarak oldukça kaliteli. Çok güzel dizayn edilmiş kademelere sahip. Saldıran yaratıkların çokluğu ve çeşitliliği, oyuncu için değişiklik sağlıyor. Özellikle firmanın ilk oyunu olması açısından oldukça iyi. Yakın zamanda bu firmanın bu kalitede başka oyunlar çıkarmasını diliyoruz. Uzun zamandan beri gelen en iyi shoot'em rightlardan birisi. Bana kalırsa siz bu oyunu alın. Pişman olmayacaksınız. Mega başarılar!

KAIKO/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

TANITIM

GÜÇLÜ ÖZDUMAN

Selam arkadaşlar. Yeni bir helikopter simülasyonu ile birlikteyiz: Apache Flight. Amerika'da test amacıyla geliştirilen APACHE helikopterinin simüle edildiği oyun, tipik bir shootem up.

Oyun yüklenirken güzel bir animasyondan sonra, **BONUS GFX** ekranında kullanılabilecek silah ve toplar tanıtılıyor:

EXTRA: Oyunda extra hak almanızı sağlar. Genellikle dörtlü uçak gruplarını vurunca EXTRA alabilirsiniz.

FUELS: Yakıt bonusu. Oyunda en önemli faktörlerden biri olan yakıtınızı tazelemenize yarar.

MISSILE: Roket bonusu. Büyük uçakları vurarak kazanabileceğiniz bu bonus ile, bütün rakiplerinizi alt edebilirsiniz.

GUIDE MISSILE: Radarlı roket. Bu roketler hedeflerini nerede olursa olsun vururlar.

SMART BOMB: Bir yeri bombalamaya yarayan bonus. Bu bombaları, Sovyet gerilla karargahlarını vurmada kullanabilirsiniz.

Gelelim ana menüye. Bu menüde iki seçenek var: **START GAME** ve **HIGH SCORE.** START GAME ile oyuna başlar, HIGH SCORE ile en fazla puan alan beş kişiyi görebilirsiniz. Bu listeye girmek için bayağı terleyeceksiniz.

Neyse, artık oyuna geçebiliriz. Oyunumuz tam olarak dört bölümden oluşuyor. Her bölümün sonunda büyük bir araç çıkıyor. Oyunun ilk bölümünde, radarlar, roketler ve bir sürü helikopterler var. En çok yeşil helikopter ve dörtlü uçak gruplarında zorlanacaksınız. Yok etmek için, bomba atın. Helikopterin uçtuğu yerlerin altında, evler ve radar yerleri var. Bunları yok etmek için de bombaları kullanın. Böylece hem çok fazla puan, hem de bonus roket alırsınız. Birinci bölümün sonunda, büyük bir helikopter geliyor. Bu helikopteri yenmek oldukça zor. Bunu vurduktan sonra ilerlemeye devam edin; yaklaşık iki ekran sonra bu bölüm bitiyor.

İkinci bölüm, birinci bölümden biraz daha zor. İkinci bölüme başlar başlamaz, kuvvetli helikopterlerle karşılaşacaksınız. Zeminde, tarlalar ve bağlar arasında gizlenmiş birçok radar istasyonu var. Bunları ve helikopter gruplarını SMART BOMB'larınızla yok edebilirsiniz. Bölümde ilerledikçe, JAPON uçakları karargahlarına geleceksiniz. Bunları vurun ve bolca puan almaya bakın. Bu bölümde önümüze çıkan yeşil APACHE helikopterlerini vurarak aldığınız yeşil toplar, ileride çok işinize yarayacak. Neyse, bölümün sonunda, büyük bir HOVERCRAFT geliyor. Bunu öldürmek için tam on yedi defa roket atmanız gerekiyor. Öldürdüğünüzde, ikinci leveli tamamlıyorsunuz. Üçüncü bölüm, çölde geçiyor. Yollarda trenden tutun da, mayınlara kadar herşey var. Öncelikle trenlerin lokomatiflerini vurun; böylece trenlerin vagonları yavaşlar ve daha rahat ilerlersiniz. İlerledikçe ormana girecek ve bölüm sonuna doğru denizin üstünde uçmaya başlayacaksınız. Buradaki gri helikopterleri makinalı tüfeklerle vurmalısınız. Bölüm sonlarına doğru kıyaya yaklaşıyorsunuz ve karşınıza bir HOVERCRAFT çıkıyor. Bu, üçüncü bölümün sonu. HOVERCRAFT'ı yok edip aldığınız kırmızı topla SMART BOMB yüzdenizi yükseltebilirsiniz.

Dördüncü bölüm, oyunun en zor bölümü. Mayınlar, tanklar, radarlar, sular, tarlalar ve daha bir sürü engel var. Temel olarak ormanda geçiyor. Japon uçakları ve Rus karargahları var. Bunları yok ederek inanılmaz puanlar alabilirsiniz. Bu arada Japan uçaklarına ve bombardıman jetlerine dikkat edin. Bu bölümün sonunda da dev bir HOVERCRAFT çıkıyor. Bu HOVERCRAFT'ı yok etmek biraz zor. Bence birinci ve ikici bölümlerdeki aldığınız SMART BOMB'ları sona saklayın; böylece HOVERCRAFT'larda zorlanmazsınız. Bu Hovercraft'ı da yok edebilirseniz oyunun sonuna ulaştınız demektir. Eh, herşeyi yok etmeyi başardıysanız HIGH SCORE listesine adınızı yazmamanız için bir sebep yok.

Sonunda çıkan bir THE END yazısı için değer mi, değmez mi, orası size kalmış.

Oyun ülkemize biri normal, biri trainer iki versiyon halinde geldi. Oyunun sprite'ları biraz yavaş ve titriyor. Helikopter savaşı bekleyenler zevklerini tatmin edebilirler; ama oyun vasatın üstüne çıkamıyor.

MASTER CODERS/1 DİSKET/512K

GRAFİK	%65
SES	%60
OYNANABİRLİK	%70
GENEL	%70

AGONY

AYKIN ADEMOĞLU & GÜÇLÜ ÖZDÜM AN

Aconthropsis, Bromis *açıklarında dolaşıyordu. Hava oldukça soğumuştu. Etrafta titretici bir ayaz vardı. Aconthropsis, nefesini bir an içine çekti. Bu soğuk havada içinden dans etmek geliyordu. Aconthropsis karanlığa doğru adımını attı. Etrafındaki kuşlar ölüm şarkıları söylüyordu. Ve artık o anlamıştı ki, bugün onun ölüm günü olacaktı. Güneş bulutlar arasında parlar gibi oluyor ve arada bir kendini gösteriyordu. Güneşin kızgın ışınlarınadoğru uzun uzun baktı. Artık iyice morali bozulmuştu. Kafasında cevaplanmamış birçok soru vardı. Acaba bunların cevaplarını bulamadan ölecek miydi? Zaman su gibi akıp geçiyordu. Kendi benliğindeki gücü bulması uzun sürmedi. Ama güç, onu ölüm makinesi gibi kullanıyordu. Güneşin parlayan ışıkları arasında büyük usta ve şeytanın elçisi* ***BLIZZARD*** *belirdi. Kahramanımız ne kadar dayandıysa da BLIZZARD'a yenik, düştü. BLIZZARD onu büyüleriyle bir baykuşa çevirdi. Acaba Aconthropsis tekrar geriye dönecek ve intikamını alacak mıydı ?*

Evet **PSYGNOSİS'in** son oyunu **AGONY'nin** konusu kısaca böyle. Oyun gerçekten çok mükemmel. Hatta PSYGNOSİS'in yaptığı en güzel oyun bile denilebilir. Oyunda değişik bir grafik tekniği kullanılmış. Arka arkaya iki tane background var ve backgroundlar hareketli. Şu ana kadar gördüğüm en güzel grafikli oyun bu. Agony, sadece grafikleri için bile alınabilecek bir oyun. Oyunun ilk bölümünden son bölümüne kadar nefes nefese bir savaş içindesiniz. İsterseniz şöyle bir başlayalım:

Level 1'e azgın bir denizin üzerinde başlıyorsunuz. Bu arada şiddetli bir yağmur yağıyor. İlk önce azgın denizden çıkıp üzerinize atlayan balıklarla karşılaşıyorsunuz. Bunları vurabilmeniz için biraz alçaktan uçmanız lazım. Daha sonra üzerinize doğru Süperman'e benzeyen uçan yaratıklar geliyor; bunları vurduktan hemen sonra alçalın. Çünkü biraz ileride kayaların arasında ağzı açılıp kapanan bitkiler var ve bitkiler ağızlarından ateş ediyorlar. Bunları da hemen vurun ve uçan kurbağaya benzeyen yaratıklar ve kurukafalara hazırlanın. Atlatabilirseniz, ağaçların üzerinde inip çıkan örümcekleri; örümcekleri yok edebilirseniz, dalgalanan ve ağzı açık bir torbayı andıran bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Bunu mümkün olduğu kadar kısa bir sürede vurmalısınız; yoksa bunun ağzından çıkan ve beyini andıran siyah yaratıklar sizi öldürür. Üstelik aynı anda yukarıdan uçan kurbağaları andıran yaratıkların saldırısına uğruyorsunuz. Bu torbaya benzeyen yaratığı vurduktan sonra, ekranın altında bir kılıç çıkar. Kılıcı alırsanız, başınızın üzerine yerleşerek üzerinizden geçen yaratıkları yok eder. Daha bitmedi.... Bunlardan sonra bölümün en başındaki balıklarla, onları geçtikten sonra daha farklı balıklarla burun buruna geleceksiniz. Tam bu sırada ise yukarıdan süpermane benzeyen yaratıklar gelecek. Bu sefer üzerinize top atacaklar. Kılıcı almışsanız; burada çok işinize yarıyor. Bunları da öldürdükten sonra, Gremlin benzeri yaratıklar geliyor ve ayrıca top atıyorlar. Biraz ilerledikten sonra, bir solucan çıkıyor ve size tam sekiz yönden top atıyor. Solucanı geçtikten sonra, yerde bir şişe göreceksiniz. Eğer bu şişenin üzerine balıklama dalarsanız, içinden çıkan hayalet sizi öldürür; şişeyi görür görmez yokedin. Sonra küçük ve tehlikeli top atan yaratıklar; kurukafalar ve uçan kurbağalar; top atan solucan; alttan uçan bir sürü baykuş; gene balıklar ve gremlins benzeri yaratıklar; aşağıdan yukarı uçan süperman'ler.... Baykuşları da geçtikten sonra, bir ağaçta asılı torbayı göreceksiniz. Bu torbayı hemen yok etmezseniz, hiç de hoş olmayan bir sürprizle karşılaşacaksınız. Çünkü, bu torbanın deliğinden gremlin'e benzeyen yaratıklar çıkıyor. Daha sonra bir kez daha balıklar; onlarla beraber torbaya benzeyen yaratıklardan da üç tane çıkıyor, ama bu kez ağzından beyin gibi olan yaratıklar çıkmıyor, sadece top atıyorlar. Artık bölümün sonlarına çok yaklaştık. Biraz ileride örümcekleri ve örümceklerin hemen altında, kayaların arasında yerleşmiş top atan bitkileri göreceksiniz. Bir süre karşınıza hiç bir şey çıkmayacak, sonra ise supermanler ve kuru kafa. Bu kuru kafa bir kere vurulduğunda ölmüyor; üstelik ttığı bombalar güdümlü olduğu için sizi takip ediyor. Bunları da sağ salim atlatabilirseniz, bölüm sonundaki yaratığa geliyorsunuz. Bu iki azgın dalgayı andırıyor ve bunun arasından hem büyük, hem de küçük top atıyor. Bunu da yok ettikten sonra 2. bölüme geçmeniz için hiç bir engel kalmıyor.

İşte böyle, okurken bile nefes nefese kalmadınız mı? LEVEL 2'de ormandasınız. Yine birbirinden tehlikeli ve değişik yaratıklarla savaşıyorsunuz. Dönerek mavi yaratıklar, alttan gelen solucanlar, havada asılı gibi durup top atan böcekler, örümcekler, içinden hayalet çıkan şişeler, uçan dragonlar ve böcekleri, top atan mavi yaratıklar ve büyük böcekler, denizatına benzeyen yaratıklar birbiri ardına gelecekler. Bir de karınca üzerinde uçan ve ateş eden küçük adamlar var ki, oldukça tehlikeli. Yaratıkların sonu yok galiba... Şimdi de üç hayaletle büyük bir sinek. Sineği vurması zor. Bunun son olduğunu sanarak yanılmayın. Bu bölümü bitirmek için bol şans dilemekten başka yapabileceğim bir şey yok.

LEVEL 3'te yine ormandasınız. Altta sakin bir göl var. Yaratıkların saldırıları yağmur şeklinde devam ediyor. LEVEL 4, harika bir grafikle başlıyor: Arka planda bir ay, onun önünde ise batan bir güneşin renklerinin parladığı dağlar. Zor gözükse de, kolay geçilen bir bölüm, öldürüyor. Bu büyük ve iri toplardan sonra yerden alevler yükselmeye başlıyor. LEVEL 5'te elinde kılıcıyla bir adam beliriyor ve öldürülemiyor. Daha sonra uzun boylu sarı yaratıklar, ekranın altında elinde mızrak olan yeşil yaratıklar, yapraklarını yengeç kullanan bitkiler, gri renkli dinazorlar, parmağından alev çıkartan yaratıklar ve canavarlar geliyor. Bölümde bulunan büyü şişelerini toplayarak hak ve silah alabiliyorsunuz. Yengeçleri çoğalmadan yoketmelisiniz. Çoğalmalarına izin verirseniz, başa çıkamazsınız. Bölümün sonunda çıkan dev yarasanın özelliği dev olması değil, devamlı çoğalması.

Şişelerden, hep içinden hayalet çıkıyor diye bahsettik. Ancak şişelerin hepsinden hayalet çıkmıyor. Bunların bazılarından aldıktan sonra 'SPACE' tuşuyla aktif duruma geçirebileceğiniz bir bonus kazanıyorsunuz. Bonusu sadece şişelerle kazanmıyorsunuz, belli puandan ve bazı yaratıkları öldürdükten sonra da bonus alıyorsunuz. Bonusları kullanabilmeniz için yeterli puanınızın olması lazım. Bu puanı ekranın solunda görebilirsiniz. Bonuslar şunlar:

1. İKON: 15 puan değerindeki bu bonusla enerjinizi full yapabilirsiniz.
2. İKON: Bu bonus 6 puan değerindedir. Bununla dönen ateş topu şeklinde bir silah kazanırsınız.
3. İKON: 5 puan değerindeki bu bonus zamanı dondurur.
4. İKON: Bu bonus 10 puan değerinderir ve kara büyü yapmaya yarar.
5. İKON: Bu bonusa ise 8 puana sahip olabilirsiniz ve sahip olduğunuz zaman kalkan görevi yapar.
6. İKON: 6 puana sahip olabileceğiniz bu bonusla bomba kazanırsınız.
7. İKON: Bu bonus 12 puan değerinde.
8. İKON: Bu son ikon 8 puan değerinde ve gücünüzü arttırıyor.

Bu arada, oyunu 'P' ile pause edebilir; 'ESC ile oyundan çıkabilirsiniz.

Herhangi bir yerde yaratıklarla savaşta mağlup olursanız, kuşun ölümünü seyredin. Hayalet şeklini alması ve tekrar eski haline dönmesi mükemmel canlandırılmış.

Agony, son günlerin, belki de bu senenin şu ana kadar çıkan en mükemmel oyunu. Bu oyunu muhakkak almalısınız. Sadece grafikleri için bile alınmaya değer. Oyunda iki background var ve buralardaki ayrıntıların hareketi bile düşünülmüş.

PSYGNOSIS 3 Disket/1 MB

GRAFİK	%100
SES	%95
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%95

Pinball Dreams

TUNÇ DİNDAŞ

Bilmiyorum aranızda Tilt'i bilmeyen var mı? Ama biraz zamanınız varsa, babanıza sorun. Hemen size tiltler hakkındaki gençlik maceralarını anlatacaktır. Bir iki yıl öncesine kadar bir çoğumuz bu oyunun varlığından haberdar değildik. Sadece filmlerde görür dururduk, değil mi? Ama özellikle büyük şehirlerdeki "ARCADE" çılgınlığı başladıktan sonra, bu türün birçok örneğini gördük. Gerçeği söylemek gerekirse benim en büyük favorim TERMINATOR 2'nin tilt'i.

AMIGA'mızda bu oyunun benzeri tiltler çok eskiden yapılmıştı. En meşhuru "PINBALL MAGIC" olan bu oyunu, uzun zaman oynamıştık. Ama şimdi PINBALL MAGIC'i bir kenara koymamızı sağlayacak bir oyun geldi. Bu oyunun adı. PINBALL DREAMS!

Daha kurulur kurulmaz en iyi oyunları yapan "21 ST CENTURY ENTERTAINMENT-, ilk bombasını "RUBICON" ile patlattı. Hemen ardından bu mükemmel oyunu piyasaya sürdü. Şimdi bilmeyenler için kısaca Tilt'ten yani PINBALL'dan bahsedeceğim.

Basit bir mantığa sahip olan zevkli bir oyun tilt. Amacımız, oyun alanındaki topu kaybetmeden yapabildiğimiz kadar puan yapmak. Yüksek puan alabilmek için yapmamız gereken tek şey, topu belli yerlere birçok kez sokabilmek. Zaten oyunun rekor tablosundaki bu büyük sayıları yapabilmenin tek yolu bu. Oyunda sağ ve sol taraftaki SHIFT, AMIGA ve ALT'larla hareket ettirdiğimiz kollar bulunuyor. Bu kollar sayesinde topa vurabiliyoruz. Daha önce de bahsettiğimiz gibi, topu kaybetmeden, yani deliklere düşürmeden, mümkün oldukça çok oynamamız gerekiyor. Şimdi size oyunda bulunan masalardan bahsetmeliyim. Ve bu masalar hakkında çok puan kazandırıcı tipsier vermeliyim.

Oyunumuzu yükler yüklemez bir menü ile karşılaşıyoruz. Burada fonksiyon tuşları ile oynamak istediğimiz masayı seçebiliyoruz. Her masanın konusu, oyun stili ve puan stili farklı.

IGNITION:

Konusu uzayda geçen bir tilt. En zor ve en az puan veren bir masa. Oyunda yüksek puan almak için, topu sol üstteki yola sokmanız gerekiyor. Bu aradan iki buçuk milyona kadar puan kazanabilirsiniz. Bu yolun yanındaki yuvaya topunuzu sokarsanız, puanınız milyona varabilir. Ayrıca extradan puan kazanmak için **LIGHT** ve **FUEL** lambalarını yakmaya çalışın.

STEEL WHELL:

Eski Amerika'da demir yollarının yapılışı zamanında geçen konusu ile en çok puan kazandıran masa. Topun çıktığı yerdeki okların gösterdiği yere topu sokabilirseniz, bir milyon puan kazanırsınız. Yollara düzenli bir biçimde topu birkaç kez sokarsanız, bir milyon kazanırsınız. En kolayı bu masa.

BEAT BOX:

Evet RAP'in müthiş ritmine kapılmak isteyenler bu masaya. En az puan kazandıran masalardan biri BEAT BOX. Eğer çok puan kazanmak istiyorsanız, topu üst masaya sokarak buradaki lambaları yakmaya çalışın. Ayrıca topu BONUS SCORE'a sokmaya çalışın.

NIGHTMARE:

İlginç masalardan biri de bu. Birbirinden değişik efektlere sahip. Bolca puan kazanmak için sürekli yollara, jack, hurry up ve lock yoluna topu sokmaya çalışın. Ayrıca yukarıdaki **DİE** lambalarını yakın. Korku meraklıları için mükemmel bir masa.

Masa yüklenip Fonksiyon tuşları ile oyuna başlanır. Oyunu maximum beş kişilik oynayabilirsiniz. Bu seçimler de Fonksiyon tuşları ile yapılıyor. Oyun esnasında 'P' tuşu oyunu dondurmak, space ise masayı sallamak için kullanılıyor. Sık sık ve devamlı masayı sallamayın, yoksa makineyi tilt edersiniz. Sadece topu kurtarmak ve bazı yerlere sokabilmek için kullanın. Oyun esnasında başka masaya geçmek ya da o ana kadar yaptığını skorları rekor tablosuna kaydetmek istiyorsanız, ESC'e basın. Sonraki çıkış mesajına T ile cevap verin. Böylece oyunun ana menüsüne dönebilirsiniz.

Oyunu, demo meraklısı arkadaşlara hiç de yabancı olmayan bir grup yapmış. Meşhur İsveçli demo grubu "SILENTS" tarafından yapılmış bir oyun bu. Ayrıca çok yakında bu gruptan başka bir oyun çıkacağı da başka haberler arasında. Neyse tüm zamanların en iyi tilt simülasyonu olan bu oyun gerçekten de bir tilt zevki verebiliyor insana. Eğer tilt oynamayı seviyorsanız, bu oyunu kaçırmayın. Benden size tavsiye. Mega başarılar.

21 ST CENTURY/1 MB/2 DİSKET

GRAFİK	%90
SES/EFEKT	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

THE QUEST FOR AGRAVAIN

GUCLU OZDUMAN

Bir zamanlar bir kral varmış. Kendi imparatorluğunu kurmuş kasabasında halkıyla birlikte mutlu yaşıyormuş. Gelgelelim LORD AGRAVAIN adında bir şeytan kralın tüm gücünü almış kasabaya karabasan gibi çökmüş. Kasabadaki insanlara işkence etmeye başlamış. Kralın bir de küçük oğlu varmış. Bu çocuk aynı zamanda çok iyi bir şövalye imiş. Babasının ve kasabanın intikamını almaya yemin etmiş.

Oyunda, kralın oğlunu biz yönetiyoruz. Oyun tam bir PLATFORM türü. Amacımız, şeytanın gazabından tüm kasabayı kurtarmak ve kasaba halkının huzurunu sağlamak. Oyun ilk yüklendiğinde, güzel bir CODEMASTERS logosu, arkasından hafif bir müzik eşliğinde bir bildiri çıkıyor. Bu kağıtta bizim hayatımız yazılı. Daha sonra sağda bir mum çıkıyor. Bu sahneyi muhakkak görün. Neyse, bu ekrandan kurtulmak için FIRE'a basın. Karşınıza çıkacak haritada bitirmeniz gereken yerlerin konumları var. Oyunun ilk bölümü **FOREST OF TEARS,** yani korkular ormanında geçiyor. Oyunun kontrolleri biraz zor; p yüzden kısa bir özet yapmak istiyorum. **İLERİ,** bir üst platforma geçmek ve zıplamak; **GERİ,** bir alt platforma geçmeyi; **GERİ ATEŞ,** bıçak atmayı sağlar. Bu özellik sayesinde rahatlıkla düşmanlarımızdan kurtulabiliriz. **SAĞ,** sağa; **SOL** ise sola gitmeye yarar. Oyunda sadece kılıcı kullanmak için **ATEŞ** tuşuna basmak yeterli.

Gelelim oyuna... Oyunun ilk bölümü oldukça kolay. Bu bölüme başlar başlamaz bir büyücü çıkıyor. Onu kılıçla öldürüp ve yukarıya zıplayın. Her platformda değişik yaratıklar var. Bunları öldürerek et, enerji, hak ve güç alabilirsiniz. Bu bölümde devamlı yukarıya gidin ve büyücülere dikkat edin; çünkü yeşil renktli lazer atıyorlar, isabet ettirirlerse sonuç hemen ölüm. Eh, fazla sokulmamakta fayda var. Bu bölümdeki diğer bir tehlike de çok sayıdaki kelebekler. Göründükleri kadar masum değiller. Level'ın ilerleyen bölümlerinde göreceğiniz uçan yumurtalar, zehirli. Dokunursanız, hemen ölürsünüz. Oyunda 3 kredi ve her üç kredi içinde de üç hak veriliyor. Ama oynadıkça hak alabilir ya da miğfer alarak hakkınızı arttırabilirsiniz. Biraz yukarıda büyük bir kapı göreceksiniz. Bu kapı, level atlama kapısıdır. Bununla bir sonraki kademeye geçebilirsiniz. Neyse, siz bu kapıdan girin. Kapı sizi otomatik olarak alt bir level'a İşınlayacak. Bu level, sizin ikinci alt level'ınız. Buradan da yukarıya gidin. Alt level 2'nin sonlarına doğru açılan yeni kapıdan girip 3. alt levela geçin.

Burada iki şansınız var: Ya asansörle yukarıya çıkın ya da ilk kapıdan içeri girin: Platformların üstündeki mantarları ya joystick'inizi aşağıya çekip düğmeye basarak ya da kılıçla yok edebiliyorsunuz. Ama bence joystick ile yapmak daha iyi, çünkü mantara yaklaşmadan onu yok etmeyi başarabilirsiniz. İkinci tehlike ise, sizi ağları ile yok etmeye çalışan örümcekler. Bunlardan zıplıyarak rahatça kurtulabiliyorsunuz. Bölümdeki üçüncü zorluk ise, platformda bir sağa bir sola giden ve arada bir ışın atan büyücüler.

İkinci level bir kasabada geçiyor. İlk dikkat etmeniz gereken engel, kapanlar. Bu level'ın ilkinden farkı, sağa veya sola gidebilmeniz. Bu bölümde, devamlı yukarıya gidin ve gördüğünüz ilk kapından girerek bir sonraki alt kapıya geçin. Bu bölümde tam üç tane kapı var. Üçüncü kapının sonunda bu level'ı bitiriyorsunuz. Bu **bölümde** arka plandaki taşlar çok güzel çizilmiş.

Oyunun üçüncü bölümü, kalede **geçiyor.** Bu level'da bir sürü mağara adamı ve böcekler var. Buradaki örümcekleri öldürerek hak ve gürz alabiliyorsunuz.

Oyunun en son, yani dördüncü level'ı. **EYE FEAR** denilen dağlık bir yerde geçiyor. Bu bölüm, doğal olarak oyunun en zor yeri. Bir sürü yaratık ve garip hayvanlar var. Bunların bir kısmını öldürerek gürz alabiliyorsunuz. Tabii bu gürzle de canavarları bir vuruşta yok edebilirsiniz. Gürzü kullanmak için, joystick'! aşağıya çekip ateş tuşuna basmanız gerekiyor. Gürzü kullanmanın bir süresi var; çabucak kullanmalısınız. Evet, oyunda toplam 4 level, 20 tane alt level var. Her bölüm sonunda sarı bir ışın kapısı var. Bu kapıdan geçerek bölümü bitirebilirsiniz. Fakat eminim ki dördüncü level sizi oldukça zorlayacak.

Oyunu başarı ile bitirebilirseniz, kralı yani babanızı AGRAVAİN'in gazabından kurtaracak ve kasabanın tekrar mutlu günlerine döndüğünü göreceksiniz. Oyunun bitiş grafiği ise harika. Bunu sürpiz olsun diye yazmıyorum, ama muhakkak görün. Evet, kısaca oyunun tüm ana hatlarını açıklamış olduk. Oyun ülkemize tek disket olarak geldi. Eğer zevki saatler yaşamak istiyorsanız, bence bu oyunu deneyin. Pişman olmayacaksınız. Yeni bir oyunda daha buluşmak üzere, bol AMIGALI günler.

CODEMASTERS/1 DİSKET/512K

GRAFİK	%80
SES	%75
OYNABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

MURAT ŞENYUZ

Günümüz dünyasında sıcak savaş gittikçe yokoluyor. Ama bugüne gelene dek, Dünya pekçok savaş gördü ve yaşadı. İlk çağlardan itibaren başlayan bu kargaşa henüz geçtiğimiz yıl sınırlarımızda yaşadığımız bir Irak savaşı ile devam etti ve kimbilir ne zaman tamamen son bulacak? Bilgisayar programcılarına göre hiçbir zaman son bulmayacak bir kısırdöngü savaşmak. Belki onların hayal güçlerinin bir ürünü olarak yok olmayacağına inanıyoruz, belki de haklılar. Ancak şu bir gerçek ki, ilk çağ savaşlarını kendilerine konu alan bu programcılar, ileride de -kurgu dahi olsa- savaşları kendilerine konu olarak almaktan vazgeçmeyecekler. **Blue Byte** firması da Battle Isle adlı oyunu ile bu fikri taşıyanlardan olduğunu gösteriyor. Günümüzden çok ileri zamanlarda geçen savaşları oyunlarına konu olarak seçmişler ve tabii gelişen teknolojiyi de gözardı etmemişler. Yani günümüzde henüz kullanmadığımız birçok alet ve aracı oyunlarına eklemişler. Adından da anlamışsınızdır oyundaki savaşlar adalarda geçiyor. Bu da sizin her türlü aracı kullanabileceğinizi gösterir, -çak, kara araçları ve gemiler, bu araçlardan yalnızca belli başlıları. Neyse insanların savaş psikolojisini ve firmaların konu hakkındaki fikirlerini bir kenara bırakıp, oyunumuzu açıklamaya başlayalım.

En iyi grafikli savaş strateji oyunu diyebileceğim Battle Isle'da, yükleme biter bitmez karşınıza oyunun menüsü çıkıyor. Bu menüde yer alan şıklar şunlar.

ANA MENÜ:

START: Oyuna başlama seçeneği. Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra bu seçeneği kliklemelisiniz. Aksi takdirde bilgisayarın ayarladığı şekilde ya da en son oynadığınız ayarlamalarla oyuna başlarsınız.

A. DİSK: Disk işlemleri ile ilgili menü. Bir alt menüsü bulunuyor.

1. Load: Bu seçeneği crack version ile oynayanların seçmesi çok sakıncalı. Çünkü oyun 4. disketi takmanızı bekliyor. Oysa oyunumuz 2 disketten ibaret.

2. Battle: Seçtiğiniz kademede hemen oyuna geçmeniz için kullanıyorsunuz.

3. Rating: Oyunun bulunduğunuz kademesindeki en iyi 4 oyuncunun sıralamasını verir. Yani skor tablosu. Ancak bu tablo her bölüm için değişmekte.

4. Ok: Ana menüye dönüşü sağlar.

B. OPTIONS: Oyunun oynanışı ile ilgili düzenlemeleri yapmanızı sağlayan menü başlığı. Alt menüsü şu şekilde:

1. ***Kod girişi:*** Sahip olduğunuz kodları bu kısımda girerek, istediğiniz kademeden oyuna başlayabilirsiniz. Unutmayın, tüm kodlar 5 harfli. Oyunun ilk 30 kademesinin kodlarını veriyorum; yalnız bazı kademeler sadece 2 oyuncuyla; bazıları ister 2, ister tek oyuncuyla oynanabiliyor. Hatta bu kademelerde oyunu demo yapmak amacıyla her iki oyuncuyu da computer yapabilirsiniz.

00.FIRST	01 .GHOST	02.GAMMA
03.MARSS	04.EAGLE	05.METAN
06.FOTON	07.POLAR	08.TIGER
09.SNAKE	10.ZENIT	11.DONNN
12.VESTA	13.0XXID	14.DEMON
15.GIANT	16.CONRA	17.PHASE
18.EXOTY	19.MOUNT	20.FIGHT
21.RUSTY	22.FIFTH	23.VESUV
24.MAGIC	25.SPACE	26.VALEY
27.TESTY	28.TERRA	29.SLAVE
30.NEVER	31.RIVER	32.EUROP
33.STORM		

Kod girişinde ve oyun esnasında dikkat etmeniz gereken nokta, oyunun Alman klavyeye göre ayarlanmış olması. Yani İngiliz klavyelerde Y yerine Z'ye ve tabii ki Z yerine Y'ye basmalısınız. Ayrıca 16. kademeden 32. kademeye (32 dahil değil) kadar olanlar, bilgisayara karşı oynanabiliyor. Diğer tüm kademeleri mutlaka iki kişi oynamanız gerekiyor. Tabii bu problemi her iki oyuncuyu tek başınıza yöneterek çözmeniz mümkün. Ayrıca 2 joystick'inizin de olması lazım. Çünkü oyun sadece joystick ile oynanabiliyor.

2. Setting: Oyun düzeni ile ilgili aktiviteleri ayarlıyorsunuz. Bu seçenekle çıkan tabloda, herbir oyuncunun kaç turluk oyun hakkı olduğunu ve oynadığınız paleti ayarlayabiliyorsunuz. Tek turda 4, 8, 16 ve sınırsız oyun hakkı sağlayabilirsiniz. Eğer 4'e ayarlarsanız, 4 hareket yaptıktan sonra oyun hakkınız biter ve turu diğer oyuncuya devretmeniz gerekir. No limit'i yani sınırsız hakkı seçerseniz, yapabileceğiniz hareket kalmayana dek ya da dilediğiniz kadar oynayabilirsiniz. Palette seçeneği ile orduların renklerini değiştirebiliyorsunuz. En alttaki OK seçeneği ile Options menüsüne dönebilirsiniz.

3. Player: Oynayacak oyuncu seçimin yapıyorsunuz. Daha önce de söylediğim gibi her kademede tek kişilik oynayamaz siniz. Gerekli ayarlamadan sonra en alttaki OK seçeneği ile yine Options menüsüne dönersiniz.

4. ***OK:*** Ana menüye geçişi sağlar.

İlk etapta karşımıza çıkan bu menülerden gerekli ayarlamaları yapıp STARTı seçtikten sonra, artık oyuna başlayabiliriz. Oyunda tuş kontrolü pek olmamakla birlikte, birkaç tane eklemeden duramamışlar. "E" tuşu ile efektleri, "S" tuşu ile de oyun boyunca fonda çalan müziği kapatabilirsiniz. **"ESC"** tuşu, oyundan çıkmak için kullanılıyor. Eğer ESC tuşuna basmışsanız ve son anda bundan vazgeçmişseniz, joystick'in fire tuşuna basarak oyuna geri dönebilirsiniz. Ancak oyunu terketmekte kararlıysanız, Alman klavye kullandığınızı unutmadan "Z" tuşuna basmanız yeterli. SPACE tuşu, mode değişimi için kullanılmakta. Oyunda attack ve move mode olmak üzere 2 mode var. Bunların ne demek olduğunu birazdan öğreneceksiniz.

Oyuna başladığınızdan ayrı ekranda aynı harita ile karşılaşacaksınız. Harita kare bölgelere ayrılmıştır Herbir ekran bir oyuncunundur. Bu iki oyuncunun da aynı anda oynayabilmesine imkan tanır. Oyunda iki mode olduğundan bahsetmiştik. Bir oyuncu move yani hareket modundayken, diğer oyuncu attack, yani saldırı modunda oynar. Yani player1 ordularını hareket ettirme işlemi yaparken, player2 saldırı işlemlerini ayarlar. Mode değişimi esnasında da yaptıkları hareketler bilgisayar tarafından gerçekleştirilir. Ekrandaki kare takipçinizle tüm işlemlerinizi yapıyorsunuz. Bu takipçiyi hangi aracın üzerine getirirseniz, o araçla ilgili işlemi yaparsınız. Bu şekilde yapabileceğiniz işlemler şunlar:

FIRE+YUKARI: Eğer move modundaysanız ordunun hareket etmesini sağlar. Takipçiniz 4 yönlü bir ok şeklini alır. Takipçi bu şekildeyken joystick'i bıraktığınızda, aracın etrafındaki karelerden bazıları kesik çizgiler içine alınır. Bu çizgili kareler, aracınızı götürebileceğiniz alanı belirler. İstediğiniz kareyi seçerek aracınızın yolunu belirlediğinizde, bilgisayar size hemen aracın gidiş güzergahını çizer. Bunu kabul ediyorsanız, aynı kareyi bir kez daha klikleyerek aracınızı oraya gönderin. Ancak bundan vazgeçmişseniz, takipçiyi aracın üzerine getirip klikleyin ve yeni bir alan seçin. Ya da başka bir aracınızı yönlendirin. Her aracın gidebilme kabiliyeti ve, hareket edebileceği, kare sayısı farklıdır. Örneğin bir uçağı istediğiniz yere ve oldukça uzağa gönderebilirsiniz. Buna karşılık bir ağır tankı sadece karada ve önü açıksa kısa mesafeye gönderebilirsiniz. Oyunda en uzun menzilli araç, uçak. Ayrıca hovercraft'lar da her yere yönlendirebileceğiniz araçlardan. Bir

aracı taşımanın bir yolu da, başka bir araç içinde transfer etmek. Bu işlem için özel araçlar var ve menzilleri oldukça yüksek. Birkaç aracı veya orduyu bunlara yükleyerek, tek seferde çok sayıda araç ya da insan transfer edebilmeniz mümkün.

Aynı joystick hareketini attack mode'da yaparsanız, bu kez hareket edeceğiniz yeri seçmek yerine saldırı yapacağınız yeri seçmiş olursunuz. Bu kez takipçiniz ünlem işareti şeklini alacaktır. Ayrıca saldırı yapabilmeniz için herhangi bir düşman aracına bitişik olmanız gerekir. Eğer çevrenizdeki karelerde bir düşman aracı veya ordusu yoksa, saldırı yapamazsınız. Ancak bu her zaman geçerli değil. Bazı ağır tonajlı deniz araçları uzak mesafeye de saldırı yapabiliyorlar. Ancak bunlar çok az sayıda ve denizde geçerli. Bir orduyu ya da aracı hareket ettirdikten veya saldırı için kullandıktan sonra, mode değişene kadar onlarla bir hamle daha yapamazsınız. Zaten bu tip araçlar ekranda soluk olarak görünür.

FIRE+SAĞ: Takipçi göz şeklini alacaktır. Bu işlem tüm savaş alanına kuşbakışı bakmak ve oynadığınız ekranı savaş alanı içinde herhangi bir yere getirmek için kullanılır. Kuşbakışı baktığınızda haritada birçok renk göreceksiniz. Bu renklerin herbirinin anlamı var. Zamanla bu renklerin neler olduğunu anlayabilirsiniz. Örneğin, ordularınızın renklerindeki kareler, orduların bulunduğu yeri gösterir. Büyük siyah noktalar binaları, H harfi karargahı belirtir. Haritadaki diktörtgen sizin ekranda gördüğünüz bölgeyi ifade eder. Bunun yerini değiştirerek istediğiniz yere hızlı bir şekilde ulaçabilirsiniz.

FIRE+AŞAĞI: Takipçinin bulunduğu karedeki araç ya da ordular hakkında bilgi verir. Eğer takipçi herhangi bir ordu ya da aracın üzerinde değilse, oyunun genel durumu hakkında bilgi alırsınız. Tabii bu işlemi hangi oyuncunun alanında yaparsanız, o oyuncunun durumu belirtilir. Buna göre üstte, kaçıncı kademede ve o an hangi mode'da oynadığınızı, kaçıncı round'da olduğunuzu görebilirsiniz. En altta kaç hamle hakkınız olduğu ve o an kaçıncıyı oynayacağınız; ortada ise iki tarafın durumu hakkında genel bilgi verilmektedir.

Bu joystick hareketini bir ordu üzerinde yaparsanız, onun hakkında bilgi alırsınız. Ortadaki resimde aracın ne olduğunu ve adını; en altta da bu team'in adını ve resimdeki insan ya da araçtan bu takımda kaç tane olduğunu görürsünüz. Ekrandaki herbir araç ve insan şekli, bir takımı ifade eder. Yani aslında herbiri başlı başına bir ordu.

FIRE+SOL: Mode değişimi için kullanılır. Eğer attack mode'u oynamış ve tüm ayarlamaları yapıp bitirmişseniz, Fire+Sol yapın. Ekranın altında "Requesting Move Mode" ibaresini göreceksiniz. Artık işlemleriniz bitti, karşı tarafın işini bitirmesini bekleyeceksiniz. Siz attack mode'u oynadığınıza göre, diğer oyuncu move mode'u oynayacak. Bu oyuncu da işlemlerini bitirip

Fire+Sol yaptığında, "Requesting Attack Mode" ibaresi çıkacak ve hemen ardından Space ya da fire tuşuna basmanız istenecek. Eğer Space tuşuna basarsanız, mode değişimi işlemi gerçekleşecek. Ekran silinecek ve yaptığınız düzenlemeye göre yeniden karşınıza çıkacak. Eğer savaş durumu varsa, bilgisayar size savaşı gösterecek. Savaş ekranında sizin yapabileceğiniz herhangi birşey yok. Sadece ordularınızın zaferini ya da yenilgisini seyrediyorsunuz. En altta araçlarınızın isminin yanında bazen küçük noktalar göreceksiniz. Bu noktalar verdiğiniz kayıpları gösterir. Eğer 4 nokta varsa, o ana dek 4 araç kaybetmişsiniz demektir. Bu bölümde hiçbir zaman tek seferde bir ordu yokolduğunu görmedim. Ancak en iyi isabeti Squad team'leri sağlıyor.

Tabii yanlışlıkla mode değişimini seçmiş ya da son anda aklınıza değişik bir hareket gelmiş olabilir. Bu durumda fire tuşuna basarak yeniden düzenlemeler yapmaya devam edebilirsiniz.

Battle Isle'ın genel oynanışı ile ilgili konular bunlardan ibaret. Bu olanakları ve zekanızı kullanarak karşınızdaki rakibinizi yok etmeye çalışacaksınız. Ancak şu ana dek yazdıklarım genel konulardı. Sanırım bundan sonra yazacaklarım daha çok ilginizi çekecek. Çünkü bunlar ince ayrıntılar.

Oyunda her oyuncunun birer ana karargahı var. Bu karargahları yok edemiyorsunuz, yani düşman için savaşın kazanılmasına pek bir önemi yok. Ancak kendi karargahınız sizin çok işinize yarayabilir. Çünkü bu binayı bir sığınak gibi kullanmanın yanı sıra bir tamir atölyesi olarak da kullanabiliyorsunuz. Binanın ön kısmında sizin renginizi taşıyan bir nokta var. Karargahla ilgili tüm işlemler bu nokta ile yapılıyor. Takipçiyi bu noktanın üzerine getirerek fire+sol yapıp karargaha girebilirsiniz. Burada yukarıdan aşağıya 7 adet kutu göreceksiniz. Bu kutulardan bazılarında bir ordu resmi olabilir. Bu, her an sizin kullanımınıza hazır ordunun karargahta beklediğini gösterir. Eğer bir orduyu dışarı çıkartmak isterseniz, ordunun bulunduğu kutunun üzerine gelerek Fire+Yukarı yapın. Bundan sonra aynı normal hareket işlemi gibi devam ederek ordunuzu dışarıda herhangi bir kareye yerleştirin. Bu işlemi yapabilmek için move mode'da olmanız şart. Karargahın içinden ordunuzu hareket ettirebilirsiniz, ama saldırı yaptıramazsınız. Bunun için orduyu önce dışarı çıkartmalısınız.Ayrıca karargah binasının içindeki bir orduya kimse saldıramaz. Hasar görmüş araçlarınızı karargaha sokup tamir edebilirsiniz. Yalnız bu işlem için attack mode'da olmanız gerekiyor. Takipçiyi hasarlı aracın bulunduğu kutuya getirip joystick'i Fire+aşağı yapın.- Bir ingiliz anahtarı sembolü çıkacak ve aracınızın tamiri yapılacaktır. Ordunuzun tamir edilmesi, oyuna başlarken sahip olduğu araç sayısına ulaşması anlamına gelir. Yani kaybettiği tüm araçlar telafi edilir.

Oyunda, transfer için kullanılan araçlar olduğundan bahsetmiştik. Önce bu araçları nasıl tanıyacağınıza bakalım. Takipçi bu aracın üzerindeyken, asla mode değişimi yapamazsınız. Aynı olay takipçi karargah noktasının üzerindeyken de geçerli. Yani fire+sol yaptığınızda, aracın içine girersiniz. Bu bir uçak. gemi ya da kara taşıyıcısı olabilir. Uçaklar en uzak mesafeye gidebildikleri gibi. en çok yükü taşıma özelliğine de sahipler. Karargahın içinde olduğu gibi. burada da yukarıdan aşağıya dizilmiş kutular göreceksiniz. Küçük araçları ve özellikle yaya orduları bu şekilde transfer etmenizi öneririm. Bir orduyu araca yerleştirmek için, ordunun hareket edeceği noktayı aracın üzerinde klikleyin. Ordu böylece aracın

içine girecektir. Eğer aracın taşıma kapasitesi dolmuşsa, bilgisayar sizi uyarır. Bu durumda araca başka birşey yükleyemezsiniz. Bu tip araçlar 7 ayrı orduyu taşıyabilirler. Aracın içindeki orduyu dışarı çıkartmak da aynı karargahta olduğu gibi yapılıyor. Tabii yine, araç içinden saldırı yapamıyorsunuz. Bu tür transferin iki avantajı var: Birincisi çok daha uzun mesafeye tek seferde gidebilmeniz, ikincisi uzak mesafeye gidebildiğiniz gibi bir de aracın içinden çıkıp kendiniz ilerleyebiliyorsunuz. Yani iki hareket hakkı elde etmek gibi birşey. Bu durumun tek dezavantajı, transfer aracı yok olduğunda içindeki tüm araçların da aynı anda yok olmaları. Ayrıca transfer aracının içinden saldırı yapamıyorsunuz.

Oyundaki binalar, headquarter yani karargahlarla sınırlı değil. Her kademede karşınıza değişik binalar çıkabilir. Depot, yani askeri depo ve factory, yani fabrika binası bunlardan sadece ikisi. Fabrika size sürekli yeni araç üretir. Yalnız araçların üretim süresi biraz uzun sürüyor. Araç tamamen görünür vaziyete geldiğinde, hizmete hazır olur. Binaların neler olduğunu anlamak için, üzerlerindeki harflere bakmanız yeterli. Ayrıca karargah haricindeki binaların kontrolleri bu harflerden yapılıyor.

Bazı kademelerde ekranda mayınlar göreceksiniz. Bunları hiçbir şekilde hareket ettiremiyorsunuz. Sadece hareket kabiliyetini kısıtlamak için konulmuşlar. Bir de bazı kademelerde göreceğiniz aldinium kareleri var. Bunlar oyunda "energy supply" olarak geçiyor. Bu aldinium'ları almak için transfer araçlarını kullanıyorsunuz. Bunun için aracın hareket noktasını aldinium'un bulunduğu kareye ayarlayın. Araç bunu otomatikman içine yükler. Bu esnada ekranın altında "energy collected" yazısını göreceksiniz. Artık bu maddeyi karargaha götürmek kalıyor. Yine aracınızı karargahın içine sokmanız aldinium'u boşaltmak için yeterli.

Bu açıklamalar yardımıyla karşınızdaki düşmanı alt edebilirsiniz. Amaç tüm ordular yok oluncaya dek savaşmak. Özellikle iki kişi karşılıklı oynadığında son derece zevkli çatışmalara tanık olabilirsiniz. Savaşı kazandığınızda, mükafatınız güzel bir tebrikler ekranı olacaktır. Askerinizi tankının içinden yavaşça çıkıyor ve önüne aynı takımdaki bir helikopter iniyor. Bundan sonra savaş durum çizelgesini görüyorsunuz. Bu çizelgenin altında kaç puan topladığınız belirtiliyor. Ayrıca en altta bir sonraki level'in kodu size veriliyor. Oyunun crack versiyonu ile oynuyorsanız, size küçük bir uyarıda bulunayım. Eğer bilgisayar size 2. diski takmanızı söylerse 1. diski, 3. diski takmanızı söylerse de 2. diski takın.

Genel olarak çok başarılı bir strateji oyunu Battle Isle. Özellikle güzel grafikleri ve hoş animasyonlarıyla diğer stratejilere karşı önemli bir avantaj yakalamış durumda. Ancak fazla opsiyonu olmayışı eksi puan kazandırıyor. Özellikle stratejiye meraklı olup sıkıcı bulanlar için birebir Battle Isle. Koyu strateji oyuncuları da hoşça vakit geçirmek için oynayabilirler.

BLUE BYTE/512 K/2 Disket

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%90

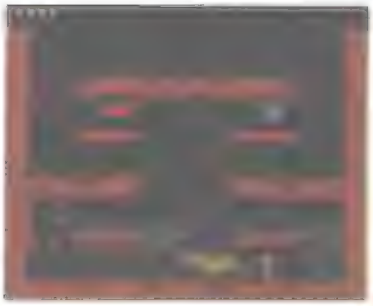
*TUNÇ **DİNDAŞ***

Eski platform oyunlarının kralı tekrar karşımızda. "BUBBLE 30BBLE" oyununu tüm platformcular hatırlar. Oldukça kaliteli ve güzel bir oyun olan BUBBLE BOBBLE'un devamı olarak geçen sene yapılan "RAINBOW ISLAND", bizi uzun süre bilgisayar babında tutmuştu. İşte bu oyunun devamı olan "PARASOL STARS" lihayet ülkemize geldi. Oyun tüm yaştaki bilgisayar kullanıcılarına litap ediyor.

RAINBOW ISLANDda kötü yaratıkları kovan kahramanımız 30KKUŞAGI .adasını huzura kavuşturunca, rahat bir nefes alıp atile gitmişti. İşte o günden sonra rahat nefes alan GÖKKUŞAĞI îdası sakinleri mutlu bir hayat sürmeye başlamıştı. Herşey yolunla giterken çevre gezegenlerden S.O.S sinyalleri gelmeye başlaJı. MÜZİK gezegenini istila eden kötü güçler, gezegen halkına da)üyü yapmışlar. Ülkenin kralı bu dertten kurtulmak için kahramanınızı çağırıyor. Ama bu iş o kadar kolay değil. Çünkü dert tüm gaaksinizi sarmış durumda. Parasol Stars'ta silahınız gökkuşağı yeine bir şemsiye. Gökkuşağından daha çok fonksiyonu bulunan bu ;ilah sizin çok işinize yarayacak. Haydi gösterin kendinizi!

Oyunumuz, tam bir platform oyunu. Her kademede öldürme şekli değişik birçok düşmanla savaşacaksınız.

Şemsiyemiz, en büyük yardımcımız. Düşmanlar, bir şemsiye darbesi ile sersemlediklerinde, renkleri değişiyor ve bir süre olduğu yerde kalıyorlar. Belli bir süre içinde bu düşmana dokunmaz ya da şemsiyenizle onu fırlatmazsanız, kızgın bir düşman haline gelir. Artık onu öldürmek oldukça zor. Şemsiye ile ileri fırlatırken ne kadar çok ileri atarsanız, o kadar çok meyva yaratırsınız. Bu meyvalar puanınızı yükseltmeye yarar. Sayfamızda bu meyvalerin ne kadar puan verdiğini gösteren göstergeyi bulabilirsiniz. Şimdi kısaca bölümlerde göreceğiniz objeleri ve işlevlerini tanıtalım.



SU DAMLALARI: Bazı kademelerde platformlardan damlayan su damlaları bulunur. Bu damlaları şemsiyenizin üzerinde tutup düşmanlarınızın üzerine atabilirsiniz. Damlaları düşürmeden şemsiyenizde biriktirebilirseniz, güçlü bir silaha sahip olursunuz. Bu silah bir sel gibidir. Sel, bıraktığınız yerde önünde ne varsa sürükler ve öldürür. Ayrıca yukarıdan bu düşmanların bıraktığı meyvalerde düşer.

BÜYÜK OBJELER: İlk karşılaşacağınız objelerden biri, piyano. Düşman üreten bu düşmanları yok etmenin en kolay yolu seldir. Diğer bir yol da onlara küçük düşmanları atmaktır. Bu objeleri yokerseniz büyük puanlar kazanabilirsiniz.

KALPLER: Hak kazandırırlar.

Eğer oyunda biraz geç kalırsanız HURRY UP! olur. Yani acele etmeniz istenir. Tabii bu arada düşmanlarda hızlandığı için işiniz zorlaşır. Eğer oyunu bu duruma getirmeden tüm düşmanları öldürürseniz **"CLEAR"** bonusu alırsınız. CLEAR BONUS'ta ekrana bir çok meyve çıkar. Bu meyveler size birçok puan kazandırırlar.

Oyunumuz genel açıdan çok iyi bir çok yeni özelliğin yanı sıra oyunun hızlı olması oyuna arcade havası kazandırıyor. Tüm yaştaki platformları mutlu edecek tarzda bir oyun.

OCEAN/1 DİSKET/512K

GRAFİK	%80
SES EFEKT	%70
OYNANABİLİPLİK	%80
GENEL	%80

Flight Simulator... ***Gökhan ŞENER***

Merhaba arkadaşlar! Bu ay sizden özür dileyerek yazıma başlamak zorundayım, çünkü bu ayki yazı biraz kısa oldu (...olacak...). Biraz ÖSS öncesi durumları, biraz da aletli uçuşla ilgili bazı haritaları bulamadığım için bu ayki yazımızda Fligh Simulator'ın daha evvel kullanmadığımız menü seçeneklerini açıklayacağım. Ayrıca bu ay kalan iki bölge haritamızı da yayımlamış olacağız. Herneyse, sorry.

INFO MENÜSÜ ...

Herzamanki dandik info menülerinden biraz farklı. Yalnızca ilk seçeneği olan "Zum Flight SIM" program hakkında bilgi veriyor. "Cessna 182" ve "Learjet 25 G" seçenekleri ise bu uçaklar ve performansları hakkında bir listeyi ekrana getiriyorlar. Faydalı bir menü mü? Bilemem...

DATAEI MENÜSÜ ...

Uff ne güzel, bir sürü seçenek var:

DEMO: Programı yükledikten sonra 9 saniye kadar hiçbir şey yapmamak gafletine uğradıysanız, bilgisayarın kendi başına havalanıp birşeyler yapmaya başladığını da görmüş olmalısınız. Görmediyseniz bu seçeneği seçin ve görün, adı üzerinde DEMO.

STİLLE DEMO: Sessiz bir demo. Çevre sağlığı açısından tavsiye edilmekte (yeşil..)

PROP: Pervanenin "Prop'"undan geliyor. Cessna 182'yi kullanmak için seçilmeli.

JET: Learjet'i kullanmak isterseniz bunu seçin. Learjet kullanılırken uçağın performansı oldukça farklı olduğu için biraz zorlanabilirsiniz. STALL hızı çok yüksek ve onun için kalkış ve iniş sırasında pisti iyi kullanmalısınız. Hızlı olduğunuzu ve atıl bir makineyi kullandığınızı unutmazsanız uçurması zor değil. Özellikle 500 KN. ve 45000'te uçmak ilginç oluyor. Ekranda değişenler daha yüksek hıza göre ayarlı TAS (true air speed-gerçel hava hızı) göstergesi ve devir sayısı yerine % olarak devir oranını gösteren RPM göstergesi. Şu alet haritalarını bir ele geçirirsem IFR için faydalı olacak bir uçak...

JAGDFLIEGER: WWI ACE, yani programın birinci Dünya savaşı tipi savaş bölümüne geçmenizi sağlıyor. Bu savaş oyununun oynandığı alan şekil 1 'deki haritada gösterildiği gibi. Amaç savaşmak işte, ne olsun. Düşmanın fabrikaları, filoları ve yakıt depoları var vurun hepiçiğini gitsin...

Kendi bölgenizde iki üssünüz var. 1 nolu üsten bomba ikmali, 2 nolu üsten de yakıt ikmali yapılabiliyor.

Bilgisayar da armut toplamıyor tabii, fabrika ve depolarını korumak için 6 tane uçağı var. Siz bilgisayara **SHIFT+W** tuş kombinasyonunu girerek savaş ilan ettikten sonra bunların hepsi tepenize üşüşecek.

Programın kitabında yazdığına göre bilgisayarın yönettiği 6 uçağın ikisi hızlı ama isabet oranı kötü, biri yavaş ama iyi isabet ettiriyor, ikisi süper, sonuncu ise fena değil ama size yeter... Valla şu ana kadar bunları birbirinden ayıracak kadar havada kalamadım.

Uçağınızda tek değişen şey VOR gibi uçuş aletleriniz gitmiş, onların yerine bir radar ekranı gelmiş olması. Böylece başınıza sivrisinek gibi doluşan uçakları önceden görebiliyorsunuz. Ama hava savaşının en kızışık anlarında bu radarın hassasiyeti pek de size yetmeyecek.

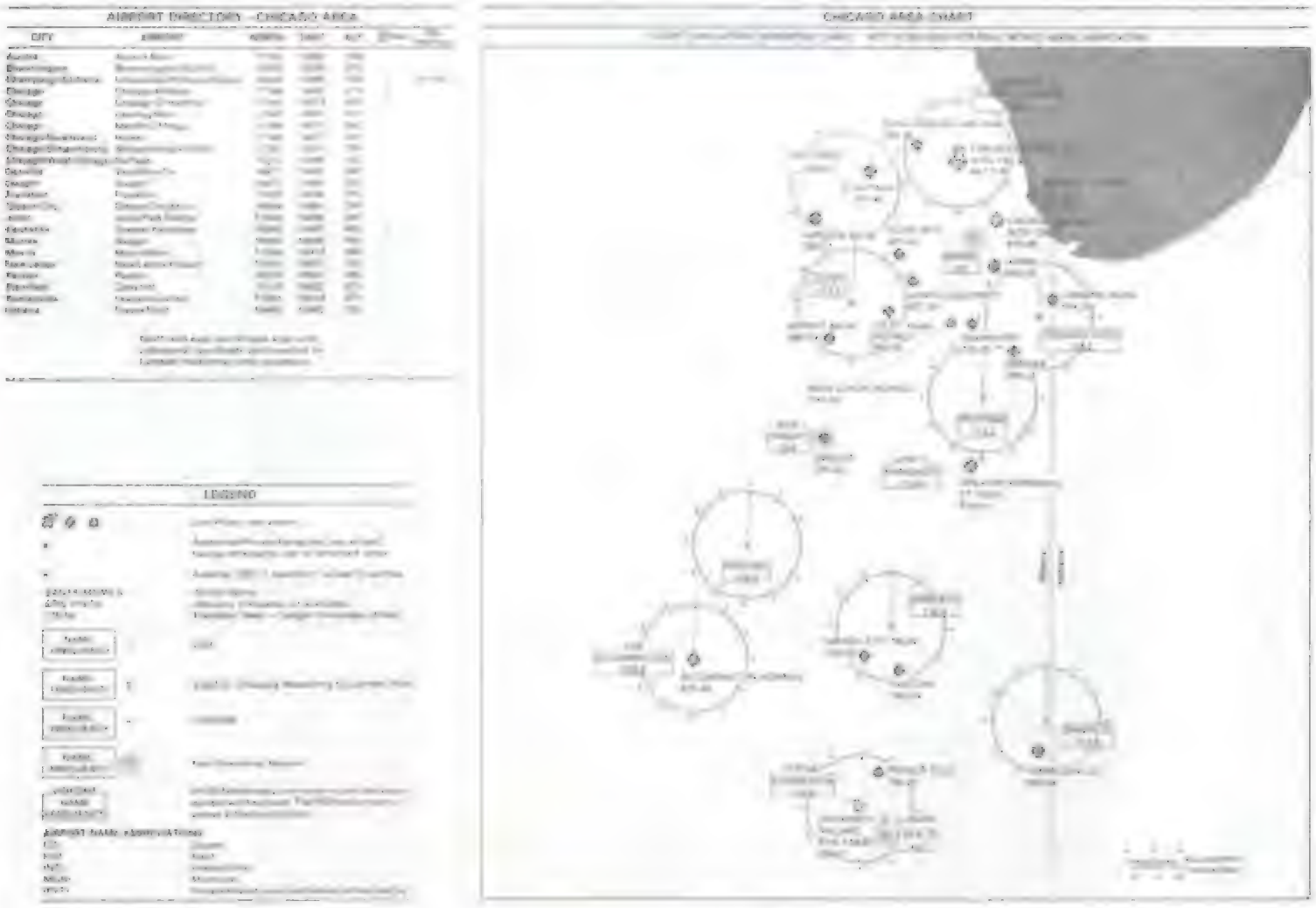
Boşluk tuşuna bastığınızda makineli tüfekle ateş ediyorsunuz. Eğer bir fabrika veye yakıt deposu bombalayacaksanız "G" ile aşağı bakışı seçin ve buradaki "+" nişangah ile nişan alıp **SHIFT+X** kombinasyonu ile bombalayın. Bir kalkışta yalnız 5 bomba taşıyabiliyorsunuz.

Bir uçak arkanıza geçip size ateş etmeye başladığında, bilgisayar bunu radar penceresinin yakınında bir mesaj ile belirtiyor. Manevralar yaparak kaçamazsanız, ilkin uçağınız hasar görüyor. Bu halde iken hala üssünüze geri dönüp kurtulma şansınız var. Ama geri dönmeyi basarsanız bile indirdiğiniz veya hasar verdiğiniz düşman uçakları da tamir olup geliyorlar. Çok hasar görürseniz döne döne çakılıyorsunuz, üstelik bir ejector seat'iniz bile yok...

5 düşman uçağı indirirseniz hali ile as oluyorsunuz. Bunun dışında hasar verdiğiniz uçaklar için 1, fabrika vurduğunuzda 4 ve yakıt deposunu patlattığınızda da 2 puan hanenize yazılıyor. **SHİFT+E** kombinasyonu ile skorunuzu öğrenebilirsiniz.

Size tavsiyem 3IM/STEUERSENSIVITAT seçeneği ile kumanda hassasiyetini yükseltmeden bunu oynamaya kalkmayın. Mouse kullanın.

MEHRERE PILOTEN: Bilgisayarınızı bir arkadaşınızın bilgisayarına bağlayıp karşılıklı oynaşmak ister misiniz? Cevabınız



evetse iki adet **DB25** tipinde bilgisayarınızın seri portuna giren dişi soketlerden alın, 7 nolu pinleri karşılıklı, 2 ve 3 nolu pinleri ise çapraz olarak bir kablo ile birbirlerine bağlayın. Şekil 2 bittabiii. Sonra da bunu iki. bilgisayar arasına takın.

İki bilgisayarda da programımız yüklendikten sonra seçeneğimizi seçin ve çıkan pencereden önce istediğiniz iletişim hızını (300-57600 baud değerleri arasından) seçip kutucuğuna klikleyin sonra da On Line'ı klikleyin. Uçağınızın rengini seçtikten sonra "Flugzeugaustausch" seçeneğiyle uçağınız hakkındaki görüntü bilgisini de karşı bilgisayara aktarmış oluyorsunuz.

Bağlantıları kontrol etmek için **Botschaft / DFÜ...** yazan seçeneği seçip çıkan pencerenin içine klavyeden girdiğiniz yazıları gönderebilirsiniz. Bağlantılar tamamsa yazdıklarınız arkadaşınızın ekranında da belirecek ve aynı şekilde o da size geri mesaj yollayabilecektir. Eğer farklı odalarda veya modem aracılığı ile farklı yerlerde bu oyunu oynuyorsanız birbirinize mesaj göndermenin tek yolu bu. Ayrıca arkadaşınız hareket ettiği andan itibaren onun koordinatlarının da değiştiğini pencerenin en altındaki değerlerde görmelisiniz.

Bunların hepsi sağlandıysa bile, programda iki kişinin havada birlikte uçması zor. Bir kere iki kişinin de çok iyi uçabilmesi ve aynı yükseklikte düz uçuşa geçip uçaklarını iyice yavaşlatarak birbirlerine olan mesafelerini ayarlamaları gerekiyor. Bazen bir haberleşme hatasından dolayı uçaklar çok yaklaşınca birden kayboluyorlar veya ekranın ZOOM oranını ayarlayamadıysanız çok uzakta olduğunuzu sandığınız ufak gözüken bir uçağın yanından pat diye geçebiliyorsunuz.

ADF'ye*000 değerini bağlarsanız, ADF oku size sürekli olarak ikinci uçağın yerini gösterecektir.

Genel bir değerlendirme yapmak gerekirse, ya iki arkadaş kafayı yiyin ve birlikte uçabilmek için zoom ve seçeneklerle uğraşıp bir yol bulun veya F-16 combat pilot veya Stunt Car Racer gibi aynı koblo ile karşılıklı oynanabilen daha zevkli bir oyun seçin.

ABBRUCH: Bilgisayarınızı bir güzel resetlemeye yarayan gereksiz seçenek.

ORIENTIERUNGS T: Meşhur "T" göstergecimizin kapatılıp açılmasını sağlar. Kendinize güveniyorsanız T referansı olmadan uçmanızı sağlamak için...

FENSTERTITEL: Ekran pencerelerinin tanımlama ve kapatma kutucuğunun bulunduğu satırlarını açıp kapatır.

ENTZERRUNG: Ekran pencerelerindeki üç boyutlu perspektif görüntülerin oranlanıp oranlanmayacağını seçmenizi sağlar. Bu seçenek kapatılırsa, pencerenin boyutlarının değiştirilmesiyle birlikte o anki görüntü de doğal olmayan bir biçimde yamultulacaktır. En iyisi bu seçeneği aktif tutun.

SCHATTIERUNG: Ekrandaki vektör görüntülerinin içlerinin doldurulup doldurulmamasını seçmenizi sağlar. Bu seçenek kapatıldığında biraz hız kazancı oluyor, ama değmez.

BILD MENÜSÜ:

Menünün çoğu seçeneği daha evvelden ayrıntısıyla anlatmış olduğum kokpit, kule, takipçi ve gözlemci görüntülerinin veya bakış açılarının seçimlerini sağlıyor. Bunların tuş takımından kullanımları daha pratik.

COCKPIT: Kabin içinden bakış.

TOWER: Kule bakışı.

TRACK: Takipçi bakışı.

BEOBACHTER: Gözlemci bakışı.

BLICKRICHTUNG: Bakış açılarınızı seçmenizi sağlayan bir pencere açar.

ZOOM: f9 veya f10 ile yapabileceğiniz kaba zoom ayarı yetişmezse, bu seçeneğin açacağı menüdeki kutucukları klikleyerek hassas zoom ayarı yapabilirsiniz.

BEOBACHTERPOS.: Gözlemci uçağın yerini ve mesafesini belirlemenizi sağlar. Açılan penceredeki uçak resminin etrafındaki kutucukları klikleyerek gözlemcinin yerini belirlersiniz. Bu resimciğin yanındaki kutucukları klikleyerek gözlemci uçağın bizim uçağımızı takip etmek için yapacağı manevraların ani mi yumuşak mı olacağını belirlersiniz. Aynı yerdeki diğer iki kutucuklar ise görüntünün birincil mi ikincil mi görüntü penceresinde gösterileceğini seçebilirsiniz. Pencerenin alt kısmındaki aşağı yukarı oklarla belirtilmiş kesimindeki değerleri değiştirip gözlemci ile aranızdaki mesafeyi ve yüksekliği girebilirsiniz. ROLL veya LOOP seçeneği ile de takla attığınızda veya tono çektiğinizde gözlemcinin görüntüsünün 180 derece dönmemesini sağlarsınız.

HAUPT 3D: Ana görüntü penceresini açma/kapatma. .

ZWEITES 3D: İkincil görüntü penceresini açma/kapatma... ..

UMFELD MENUSU'nü daha evvel ta mamen görmüştük...

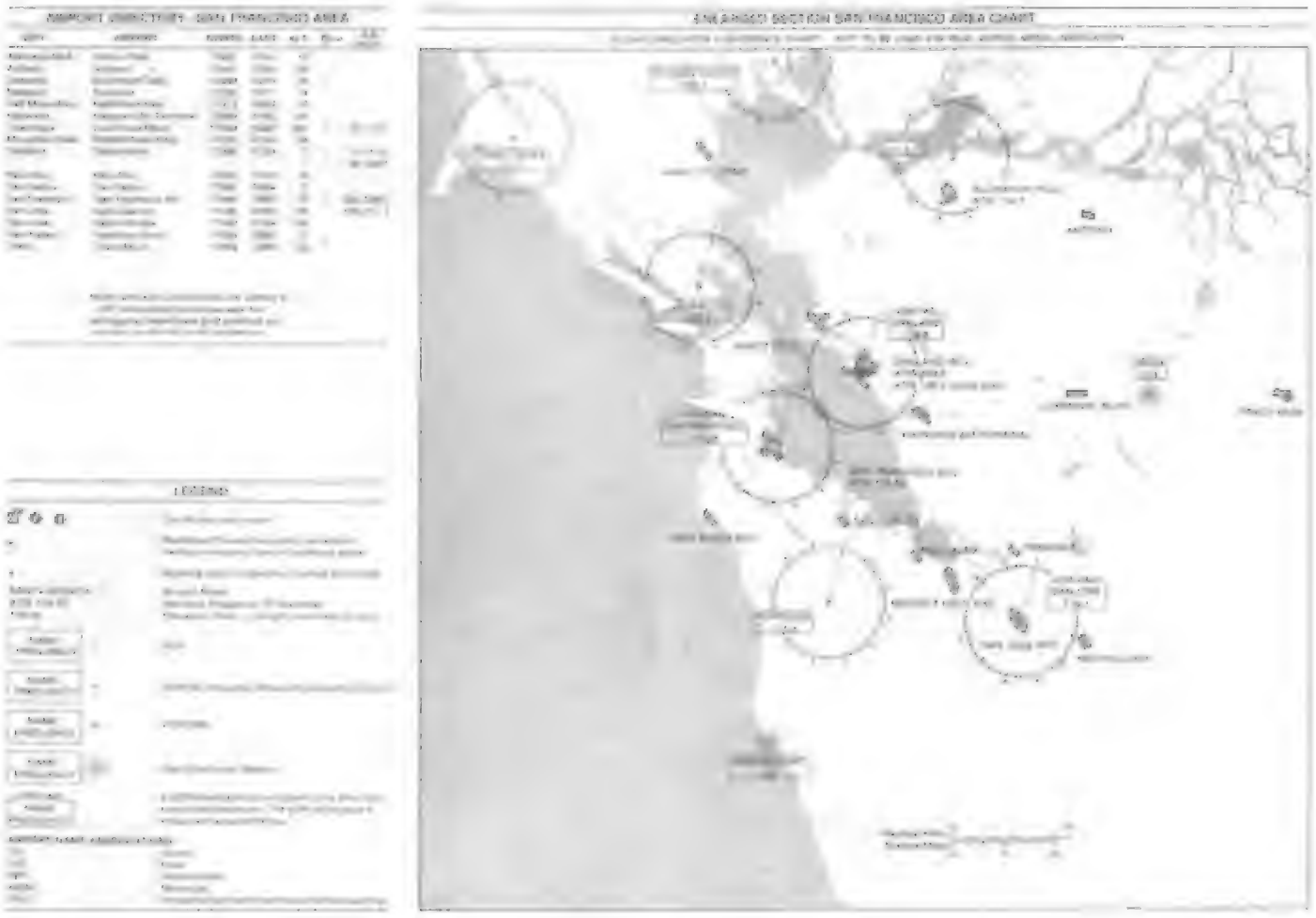
SİM MENUSU:

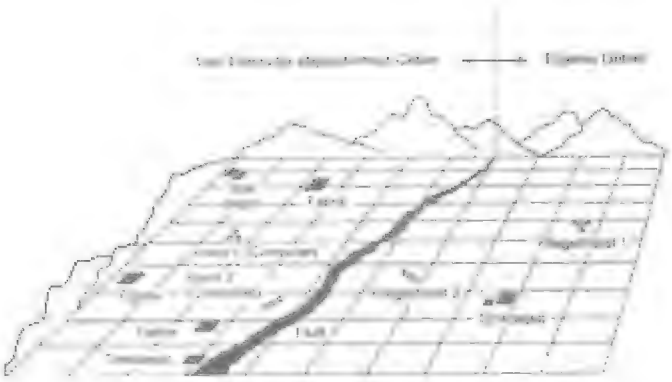
TON: Ses efektlerini kapatıp açma.

LAUTSTARKE: Ekrana açılan bir pencere ile ses şiddetini ayarlarsınız. Monitörün sesini kısmak bence daha pratik.

PAUSE: Tahmin edin neye yarıyor...

PAUSE B. CURSOR: Programı mouse ile oynayanlar için. Her sağ tuşa basışınızda oyunu pause eder veya devam ettirir. Mouse ile kumanda moduna geçip bunu





seçerseniz, radyo aletlerini ayarlamak için her mouse imleci moduna geçişinizde otomatik olarak pause olur; böylece kontrolünüzü kaybetme ihtimaliniz olmaz.

AUTOKOORDINATION: Rudder ve eleronların bilgisayar tarafından otomatik olarak koordineli kullanılmasını sağlar.

STÖRANFALLİGKEIT: Ekrana gelen penceredeki % değerleri ile uçağınızın güvenilirlik değerini seçersiniz, %100'de arıza söz konusu değildir, 0%'de zırt-pırt arıza yapar. Arızalar motor kaybından uçuş aletlerinin bozulmasına kadar herşey olabilir.

REALİSMUS: Çıkan penceredeki kutucuklara klikleyerek gerçekçiliği seçiyorsunuz. "Motor", "Höhenruder Trim" ve "üchtausfall" dışındakileri kapatırsanız, program gerçekten bayar. Motor seçildiğinde manyeto şalteri çalışır hale gelir ve eğer ters uçmaya çalışırsanız motor durur. 1 ve 2 tuşları ile manyeto şalterini kontrol edebilirsiniz. Havada motor durdurmanız mümkündür. Trim ayarını seçerseniz, 9 ve 0 tuşları ile verdiğiniz elevator kontrolüne uygun trim yapmanız gerekecektir. Lichtausfall ise gece uçuşu sırasında ışıklandırma sisteminin bozulabilme ihtimalini açar kapar.

TEIL PANEL: Ekrana açılan pencerede tüm uçuş aletlerinin bir listesi kutucuklarıyla birlikte çıkar. Bazı aletlerin olup bazı aletlerin bulunmadığı kendi borda panelinizi oluşturabilirsiniz.

STEUERSENSIVITAT: Açılan penceredeki kayar seçiciler ile mouse kumandasının hassasiyetini ayarlarsınız. Küçük değerler seçtiğinizde mouse hassaslaşır, yani ufak hareketlerle büyük kumandalar elde edebilirsiniz ve tam tersi. (Mesela WWI Ace oynarken mutlaka hassas kumandalara göre ayar gerekli) Sırasıyla yukardan aşağıya seçenekler eleronların, elevatörün, gazın, frenin ve eleron boşluğunun ayar seçicileri.

NAV MENUSU:

KARTE EIN/AUS: Harita penceresini açar kapar. Açılan harita penceresinin ortasındaki haç sizin bulunduğunuz yeri belirtir.

KARTENZOOM: Haritaya zoom yapmanızı sağlayacak bir pencere açar. + ve - kutucuklarını kullanın.

FLUGZEUGSAUSRICHTUNG: Haritanın tam üst tarafı sizin gittiğiniz yöne dönüktür, sanki haritayı uçtuğunuz pusla yönüne çeviriyorsunuz gibi...

NORDAUSRICHTUNG: Bu da haritanın tam üstü kuzeyi gösterir demek, elinizde haritayı normal tutuyormuşsunuz gibi...

POSITION: İnceledik, di mi?

SLEW: Bu seçenekle, uçağınız havada durur ve klavyeden girdiğiniz bilgilere uyarak istediğiniz bir yöne hızla hareket eder veya uçuş konumunu değiştirir. Hızlı yer değiştirmek için kullanılır, bir video'nun görüntülü sarma seçeneği gibi. Nümerik tuş takımındaki tuşlarla uçağı ileri geri hızlandırabilir, sağa veya sola hızla baş değiştirebilirsiniz. "5" tüm hareketleri ortalar. Bunun dışında; "," sola direk hareketi,"." sağa direk hareketi,"Q" tırmanmayı,"A" alçalmayı,"0" burun aşağı,"-" burun yukarı hareketi,"[" sola yatışı,"]" sağa yatışı "Y" ise pozisyon girişlerini açıp kapamayı sağlar.

AUTOPILOT: Baba seçeneğimiz. Seçtiğinizde otopilot'u ayarlıyoruz. Açılan pencerede 4 satırlık bilgi ve kutucukları var. Her bilginin solundaki kutucuk seçeneği kapatır, sağındaki ise açar. STABILISATOR'ın sağındaki kutuy kliklerseniz, otopilot yüksekliği de kontrol etme kabiliyetine sahip olur. Bu durumda pencerenin en dibindeki HÖHE kutucuğunu klikleyerek ve istediğiniz yüksekliği girerek bilgisayara uçuş yüksekliğinizi bildirebilirsiniz. KURS'u seçerseniz bilgisayar girdiğiniz başı tutarak uçmaya devam eder. VORVi seçerseniz bilgisayar VOR1 cihazına bağladığınız radyali otomatikman takip edecektir.

SITUATION MENUSU:

AUSGANGSPUNKTE: Başlangıç noktalarını seçmenizi sağlar. Oakland 27R pisti kalkışından daha ilginç başlama noktaları isteyenler için.

SPEICHERN ALS: O anki durumunuza bir isim verip kaydedersiniz.

AUFRUFEN: O diskete kayıtlı durumlardan birini yüklersiniz.

LİSTEN: O diskte kayıtlı durumları listeler.

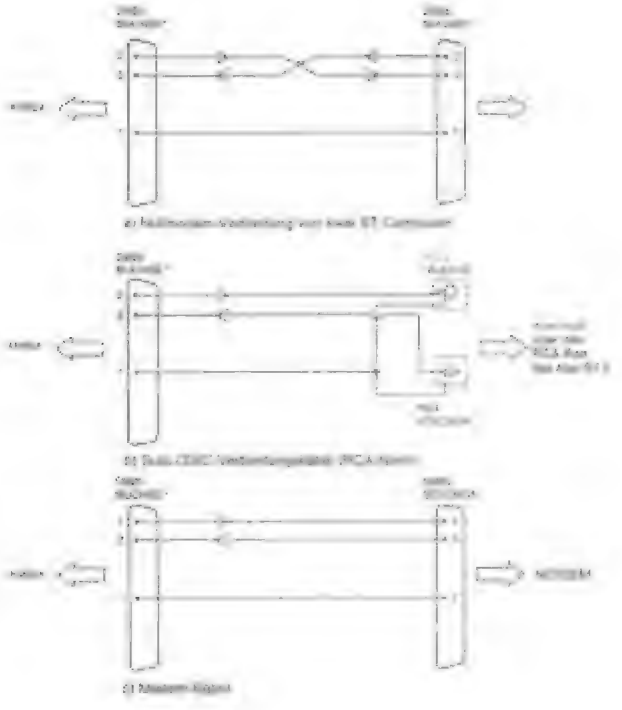
LÖSCHEN: İstediğiniz durum dosyalarını siler.

AUF DISK SR: Başka bir diske kayıt için.

VON DISK LADEN: Başka disketten yükleme yapmak için.

REPLAY: İlginç bir fonksiyon. Bilgisayarınızın bellek kapasitesine göre bir süre evvel yaptığınız hareketleri size yeniden gösterir. Eğer kaydın yalnızca bir bölümünü seyretmek isterseniz açılan pencerede alt satırdaki değerle oynayın.

Eh! Bu aylık da bu kadar. FS oynamaya devam edin. ÖSS için şans dileyin... BY!



Hiç daha önce FRP oynadınız mı? FRP'ciler herhalde FRP'siz bir AMIGA'nin düşünülemeyeceğini iddia edecekler. FRP'yi daha önce oynamayanlar ya da duymayanlar herhalde fazla birşey söyleyemecekler. Ama daha çok arcade ve arcade benzeri oyunlar yapan MINDSCAPE firmasının FRP oyunu yapması, biraz da bu oyunların son yıllarda fazla rağbet görmeye ve yeni FRP tarzı olan ARCEDE FRP'nin gerçekten büyük ilgi görmeye başlamasından dolayı artık herkesin FRP'yi tanıması. Daha önce SSI firmasının yaptığı FRP'lerin grafiğe fazla önem vermemesi nedeniyle, çoğu bilgisayar sahibi tür oyunlar pek oynamıyordu. Ancak son çıkan MONSTONE'un aslında daha çok ARCADE olmasına rağmen FRP tarzında yapılması, birçok bilgisayar sahibinin bu yöne kaymalarına sebep oldu. Bunun tutulduğunu anlayan software firmaları, gerçekten de çok büyük bir hızla FRP oyunları çıkarmaya başladılar. Bir FRP oyunun gerçek espirisi, sizin genelde dört kişilik bir takımınızın olması. Bu takımın bir lideri vardır ve herkes ayrı özelliklere sahiptir. Savaş sırasında ya da satın alarak bulduğunuz ilaç ve benzeri nesneler ile büyü yaparak, bunları savaşlarda kılıç veya el silahları yerine kullanabilir ve düşmanlarınıza daha kolay üstünlük sağlayabilmeniz, FRP'nin diğer önemli bir özelliği. Savaş kazandıkça tecrübeniz artar ve dolayısıyla yenilmeniz zorlaşır. LEGEND oyunun en ilginç özelli-

ği, öğrendiğiniz şarkılarla büyü yapabilmeniz. Oyunun yazarları bu tür oyunların klasik mantığının dışına çıkarak olaya yeni bir boyut kazandırdılar.

Oyunda, klasik olarak dört kişiyi yönetiyorsunuz. İstediğiniz zaman istediğiniz kişiyi lider yapabiliyorsunuz. Oyunun ana ekranı MOONSTONE'a benziyor. Grubun gitmesini istediğiniz yeri mouse ile işaretleyerek, oraya götürüyorsunuz. Bu sırada düşman kuvvetler ile karşılaşma ihtimaliniz var. Ancak, karşılaştığınızda oyun size kolaylık olsun diye iki seçenek sunmuş. Birinci seçenek savaş, ikinci seçenek ise görünmeden uzaklaşma. Çok kuvvetli ordular karşısında, kaçmaktan başka çareniz yok. Ancak zamanla elinize geçen hazinelerle asker satın alırsanız, güçlenir ve daha zor yenilirsiniz. Hatta bazen en güçlü orduları bile darmadağanık edebilirsiniz. Oyunun geçtiği topraklar bir kralın emrinde. Ülkedeki dağılmış kasabalar ve şehirler, sizin ziyaret alanınız. Ancak bu yerleşim birimlerinden bazıları gerçekten iyi korunmuş; bazıları ise fazla korunması olmayan yerler. Oyuna ilk başladığınızda elinizde takımınızdan başka birşey yok. Bu yüzden özellikle iyi korunan yerlerden uzak durmalısı-

SUHA BAYRAKTAR

nız. Aşağıda oyundaki yerleşim birimleri ve özelliklerini görebilirsiniz:

MARTINDALE:
1-APOTHECARY: Brimstone, crystal, heding venom, nightshade
2-TAVERN: Talk with barkeep, talk with minstrel
3-HOLY TEMPLE: Resurrect, offer prayer, buy healing potion

DARK TOWER:
Name me and you may enter.. Buraya, buradaki ismi bilmeden giremiyorsunuz.

HILLS END:
1-APOTHECARY: Hedjoy venom, phoenix claw
2-TAVERN: Talk with barkeep, talk with minstrel
3-HOLY TEMPLE: Kutsal mabet denen bu yerler, tüm oyundaki yerleşim birimlerinde aynı.

TREIHADWYL:
1-BLACKSMITH: Buy Arms (Dagger, short sword), sell arms
2-TAVERN: Tüm tavernalardaki seçenekler aynı; ancak oyunun akışına göre barmenin size sattığı dedikodu ve havadisler değişiyor.
3-ARTICIFIER: Buy items (Horn, Scrool, Scrool, Mixing Bowl), sell items. Buralarda scrool denen işaretler, değişik sekililerde ve herbiri değişik amaçlarda kullanılabiliyor.
4-GUILD: Train levels, rename, reclothe, enter cellar

LEERCOTE:
1-APOTHECARY: Wing of bat, crystal, dragon cloth, phoenixclaw
2-TAVERN:
3-HOLY TEMPLE:
KING: Get thee gone

SMATHOST:
1-APOTHECARY: Wing of bat, brimstone, mandrake, hedjog venom
2-TAVERN:
3-BLACK SMITH: Dagger, robes, short sword, buckler, battle axe
4-ARTIFICER: Horn, scroll, scroll, bronze pati, hero potion

BOOTHILL:
1-MAKE A CASH DONATION: Donate cash at 20 gold for each man what do you offer? nothing, 100 gold, 1000 gold, 10000 gold
2-BUY HORSES: Nothing, nags, chargers, destriers

DAK'D POND:
1-APOTHECARY: wing of bat, brimstone, crystal, nightshade, phoenixclaw
2 ye 3 yine aynı: TAVERN ve HOLY TEMPLE
4-ARTIFICER: Horn, serpent pot, scroll, scroll, golden pati

GROGHURST:
1-APOTHECARY: Brimstone, crystal, hedjog venom, dragon tooth, night shade
2-TAVERN:
3-BLACKSMITH: Dagger, leathe glo, rabes, short sword, leathers

Şimdi de buraları biraz daha detaylı inceleyelim:

APOTHECARY: Buradan çeşitli büyüler, kapıları açmak için eşyalar alabilirsiniz. Bugünkü eczanenin biraz mistik çağa uyarlanmışı.

TAVERN: Taverna, oyunun oynanışını etkileyen ana yerlerden bir tanesi. Oyun sırasında barmen ya da o çağda hancı olarak diyebileceğimiz kişilerden, ne yapmanız gerektiği hakkında bilgi ya da bazı kişiler hakkında haberler alıyorsunuz. Genel olarak girdiğiniz her yerdeki hancı size ne yapmanız gerektiği hakkında bilgi veriyor. Ancak bazen size yanlış ve gereksiz bilgiler de verebiliyorlar. Buralarda size savaş sırasında büyü yapmak için kullanacağınız melodileri öğreten kişiler do var. Ancak melodiler gerçekten çok pahalı. Bir melodi satın almak için, en az 500 altın gerekiyor.

HOLY TEMPLE: Çağın kutsal tapınağı. *Ressurrect.* yeniden yaratma anlamına gelir. Savaş sırasında ölen veya hit pointleri azalmış adamlarınızı, bu seçenekle tüm güçlerini yenileyerek yeniden yaratabilirsiniz. *Offer Prayer* ise dua için -size rahip ya da klişe görevlisi verilmesidir ki, bu da sizin hit point denen gücünüzü arttırır. *Buy healing potion* ise, iyileştirme büyüsü de denebilecek bir ilaçtır ve yine hit point'inizi arttırır.

ARTIFICER: Burası daha çok kullanılan eşyalar satan bir yerdir. Değişik tip Scroll'lar ve giyecek tipi eşyalar satın alabilirsiniz. Ayrıca buralara elinizdeki kullanmadığınız eşyaları satma imkanı var.

BLACKSMITH: Silah satın almak için buralara girmelisiniz. Aradığınız her tür silah ve savaş malzemesi almak için ideal yerler. Ayrıca elinizde bulanan kullanılmayan silahları satmak için de ideal.

GUILD: Burada hazine bulabilir. Ad veya kılık değiştirebilir ya da oyun derecelerini deneyebilirsiniz.

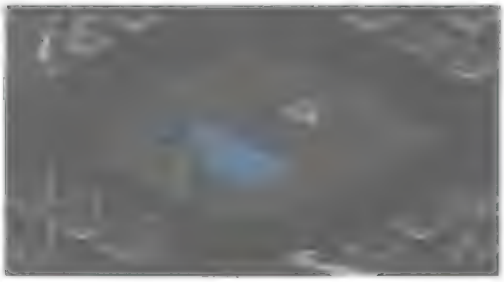
Oyun içinde bir de at ve adam satın alabileceğiniz şehirler var. Bunlardan biri de BOOTHILL şehri. Buralarda sadece bu tür işleri yapabilirsiniz.

Gelelim savaş sahnelerine: FRP'lerde ön önemli bölümlerden birisi. Burada hayatınızı kaybedebilir ya da bir çok değerli hazine kazanabilirsiniz. Evet, karşınıza bir düşman ordusu çıktığı zaman oyun size iki seçenek sunmuş; birincisi, **TRY TO HIDE** denen düşmana görünmeden oradan uzaklaşmaya çalışmak ki, bu gerçekten her zaman işleyen bir seçenek değil. Şansınız var ise kaçabiliyorsunuz. **ATTACK** ise, hiç kaçmadan doğrudan saldırmak. Savaş ekranı üç boyutlu bir ekran. Daha önce FRP'lerden

Alıştığımız tarzda yapılmamış. Ekranda kullanabileceğiniz bir sürü özellikler var. Bunlardan soldakilerle hangi adamı aktif hale getireceğinizi, istediğiniz adamı klikleyerek seçebiliyorsunuz. Ekranda o anda aktif olan karakterin özelliği beliriyor. Mesela büyücü seçtiyseniz, elinizde bulunan **MIXING BOWL** denen içinde ilaçları karıştırarak büyü yaptığınız bir kapta, **CAST A SPELL** ile büyü yapabiliyorsunuz. Bunu, savaş sırasında ekranın sağında beliren MIXING BOWL'un büyütülmüş şeklini klikleyip geçtiğiniz ekranda yapıyorsunuz. Bu ekranda size bir sürü ilaçlar veriliyor ve bu ilaçların aynı anda üç tanesini karıştırarak büyü yapabiliyorsunuz. Büyü ekranında birçok değişik seçenek var. Ekranın en altında, büyü yapabileceğiniz değişik ilaç çeşitlerini görebilirsiniz. Bunların üzerlerinde miktarları belirtilmiş. Hemen bunların sol üst tarafında bir göz göreceksiniz; bu göz, hangi nesnenin hangi tür büyü için kullanılacağını gösterir. Onun üst tarafında eski defter yaprağı şeklinde olan seçenek, hangi çeşit büyüleri yaptığınız, yani hangilerinin kullanılacak durumda olduğunu belirtir. Ekranın sağ üst tarafında büyünün çeşitini seçmeye yarayan seçenekler var. Bunlar; **MISSILE,** silah büyüsü; **HEALING,** iyileştirme büyüsü; **DAMAGE,** zarar verme büyüsüdür. Hemen bunların altında, ekranın sağ tarafta yapacağınız büyü karıştırma ve bunun altında yaptığınız büyü kullanmak için bu büyüyü boşaltma seçeneği var. Ancak büyü yapmak sandığınız kadar kolay değil, çünkü yapacağınız büyünün uygun şekilde yapılması gerekiyor. Yani hiç bir zaman bir MISSILE büyüsüne HEALING büyüsü için kullanılan ilacı kullanmamalı ve kullandığınız ilaçları doğru büyü için kullanmalısınız. Rastgele ilaçları karıştırıp büyü yapabileceğinizi düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Mutlaka gerçek formülü bulup onunla yapmalısınız. Büyü yapmak için, ilk önce ekranın sağ üst tarafından hangi çeşit büyü yapmak istediğinizi seçin. Daha sonra ekranın alt tarafından hangi çeşit büyü seçtiyseniz, ona göre en fazla üç çeşit olmak şartıyla nesne seçin. Daha sonra bunları sağdaki karıştırma seçeneği ile karıştırın ve dökün. Ekranın sol üst köşesinden bunun daha önce kaç numaralı büyü olduğunu belirlediyseniz ona bakıp, büyünün olup olmadığını öğrenebilirsiniz. Şimdi yeniden savaş ekranın dönelim. Savaş ekranının diğer önemli özellikleri de şunlar: Ekranın sol tarafından hangi karakteri seçtiyseniz, ona göre değişik savaş stratejisi deneyebileceğinizi söylemiştik. Burada karakterlere verilen önemli özellikler şunlar: **HIDE IN SHADOW** ile, karakterinizi gölge şekline sokabilir, dolayısıyla yenilmesini zorlaştırabilir; **BARDISH MELODY** ile, öğrendiğiniz bir şarkıyı söylemeye başlayabilirsiniz. Daha önce söylediğimiz gibi, bu seçenek LEGEND oyununun esas esprisi olan şarkı ile büyü yapma seçeneği. Savaş ekranının diğer önemli özellikleri de şunlar: Ekranın üst tarafında, sol elinde kağıt tutan yaratığı seçerseniz, savaş ekranından kaçabilir, savaşı bırakabilirsiniz. Eğer gerçekten zor durumdaysanız, hiç tereddüt etmeden bu seçenekle savaştan kaçın. Onun sağ tarafında, oyun boyunca sürekli karşılaşacağınız istediğiniz kişinin özelliklerini değiştirebileceğiniz bölüm var. Bu ekrana geçin ve buradan nasıl yararlanacağınıza bakalım. Ekranın alt tarafında, sahip olduğunuz eşyalar görünür. Bu eşyaları kullanmak istiyorsanız, eşyaların etrafının kırmızı olması lazım. Değilse, hemen sağ taraftaki dörtlü seçenek grubunu kullanarak seçimlerinizi yapın: Sol üst taraftaki seçeneği kliklerseniz, daha önce klikledığiniz eşyayı kullanılır ya da kullanılmaz hale getirebilir; hemen altındaki seçenek ile, taşıdığınız eşyayı bırakabilir; sağ üst taraftaki disk seçeneği İle **SAVE, LOAD, QUIT GAME** yapabilirsiniz. O anda oynadığınız oyunu kaydetmek istiyorsanız, **F10** tuşuna basın ve sıfırdan dokuza kadar bir kaydetme numarası seçerek onu kaydedin. F1 ile daha önce kaydettiğiniz oyunu numarası ile yükleyebilir;

F5 ile oyundan çıkabilirsiniz. Sağ alt taraftaki çarpı ile, bu ekrandan çıkabilirsiniz. Bu ekranda karakterler arasında eşya değiştirebilirsiniz, ilk önce hangi karakterden eşya almak istiyorsanız, sağ taraftaki resimlerinden o karakterin üzerine gelin ve klikleyin; daha sonra o karakterin hangi eşyasını vermek istiyorsanız onu klikleyin ve vermek istediğiniz karakterin üzerine gelerek onu klikleyerek bırakın. Ekranın üst tarafında, karakterlerin özelliklerini gösteren seçenekler var. Bunlar karakterin tüm özelliklerini belirtirler. Onlara kullandırdığınız eşyalar ve silahlar, onların bu özelliklerini etkilerler. Bir eşyayı kullandırmadan önce, onun karakterinizi ne şekilde etkilediğine bakarak kullandırın. Asıl özelliği hızlılık olan bir karaktere, hiç bir zaman onu yavaşlatacak eşyalar vermemelisiniz.

Evet, yine savaş ekranına dönelim. Ekranın sağ tarafında, sağda bir horoz göreceksiniz. Bununla, diğer bir ekrana geçebilirsiniz. Yani savaş alanı fazla düşman ile dolduysa, zaman kazanmak için bu **seçeneği** kullanıp diğer bir ekrana geçebilir ve dolayısı ile yoğunlaşmış olan savaş ekranından kurtulursunuz. Onun üstündeki ok şeklindeki seçenek, gidiş yönlerini değiştirir. Ekranın alt tarafında bulunan seçenekler, sizin normal bir adventure oyunundan tanıyacağınız advanture tarzı komutlar. Bunlarla savaş alanında bulduğunuz bir eşyayı alabilir; bulduğunuz hazine sandıklarını açabilir ve kapıları açıp kapatabilirsiniz. Daha önce anlattığımız büyü ekranına girmek için, ekrann alt tarafında bulunan seçeneklerde o andaki karakterde POTION denen ilaç olması gerekiyor. Elinizde birden fazla POTION ya da SCROOL varsa, o zaman sadece bir tanesini bir anda kullanabilirsiniz. İkincisini kullanmak istiyorsanız, onu normal eşya gibi seçip yeniden kullandırtmalısınız. Ancak elinizde bunlardan birden fazla varsa, onu diğer bir karaktere verip kullandırtmak zaman kazanmak açısından daha yararlı olur.



Gelelim oyunun başlangıcı ve normal şehir ekranlarına. Oyunun başlangıç ekranında karakterleri seçerken, karakterin altında yuvarlak dört seçenek görebilirsiniz. Bunlar, karakterin özelliklerini değiştirmek için kullanılır. En soldaki, hit point açısından en avantajlısı; ancak aynı anda hepsini bile seçebilirsiniz. Diğerleri, karakterinizi değişik tarzlarda etkiliyorlar. Onların hemen sağında, karakterinizin dişi ya da erkek olacağını belirleyen iki seçenek var. **NEXT CHARACTER** ile, o andaki karakterinizi belirlediyseniz bir sonraki karaktere geçebilir; **RENAME** ile karakterin ismini değiştirebilir ve OK ile oyuna başlayabilirsiniz.

Şehir ekranlarında karşımıza çıkan ziyaret yerlerini ve bu şehirlerden bazılarını anlatmıştım. Şehre ilk geldiğimiz anda karşımıza çıkan seçenekler, ekranın sağ alt tarafında ve dört seçenekli. Bunlardan so4 üstteki ile, toplam parayı adamlarınıza eşit olarak bölüştürebilir; sol alttaki ile tüm parayı o andaki lidere verebilirsiniz. Sağ üstteki ile daha önce anlattığımız ve karşınıza çok çıkacak dediğimiz karakterlerin eşyaları ve özelliklerini belirlediğimiz ekrana geçmek; sağ alttaki ise şehirden çıkıp normal harita ekranına dönmek için kullanılır.

LEGEND oyunu, bir FRP tarzı oyun olarak gerçekten öncekilere nazaran çok zevkli ve zor. FRP tarzı oyunları sevenlerin bu oyunu kaçırmayacaklarını düşünerek, tavsiyemizi daha önce FRP oynamamış kişilere yapıyoruz. Eğer daha önce FRP oynamadıysanız, . hiç tereddüt etmeden LEGEND'ı alın. İnanın hiç sıkılmadan saatlerce oynayacak, gerçek ve zevkli bir FRP oynamanın zevkine varacaksınız.

NEMESIS/2 disket/1 MB

SES	%90
GRAFİK	%95
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%95

VİRÜSÜNÜZ DİSKETLERİNİZ ÜZERİNDE ZIPLIYOR!

Selam virüsçüklerim. Nasılsınız bakalım? Dersler full hız gidiyor. Aman bilgisayarları açmayın yoksa babalarınız sizi kovalayabilirler. Allahım bu ay neler oldu bir bilseniz. İşte bu ayın FLAŞ haberleri ve dedikoduları:

* Metalci yazar GÖKMEN BAYIN yakında AFRİKA'nın SUMOLİNYA devletine gidecek. Burada Metal rezervlerinde çalışacak olan GÖKMEN, yazarlığı da boş zamanlarında yürütecek. METAL AKSESUAR'ları pahalanınca, GÖKMEN, METAL aksesuarlarını bedavaya getirmek için bu yolu seçti.

* Yeni yazar SÜHA, bu ay yine komiklikler yapmaya devam ediyor. En hızlı benim, en büyük benim, ben kralım diyen SÜHA yakında plak doldurmayı düşünüyor. ELVIS'e özenen taçsız kral yakında stüdyoya giriyor. Kayıtlarında saygılar sevgiler DOĞAN TÜRKÜLER'in yaptığı Microchipli, vantilatörlü mirofonları kullanacak olan SÜHA, iyi bir albüm çıkartmayı planlıyor. Yapımcılığı ABRAHAM SWEETSES üstlenmiş durumda.

* Machine code, sörf, Amos, RAYTRACEMen sonra gitar çalmaya özenen CEM (Namı değer YASİN), yakında B.B KING ile konsere çıkacağını söyledi.

* Modem üstadı sayın FATİH bey, yakında PEDER'in huzuruna çıkacak. Evlatları aç bırakmakla sorumlu tutulan FATİH'in büyük olasılıkla MONGOLFİYE KARDEŞLER'den yardım aldığı öne sürülüyor. Bilindiği gibi FATİH çingenlerle kurduğu CORP. ile kağıt piyasasında adından söz ettirmeye başladı.

* Her ay da, bu ay da KOMMODOR ABİ piyasayı RULE ediyor.

Mektuplarım niye yayınlanmadı diye soranlara kısa notum var: Gelen tüm mektupları tek tek okuyor ve eğer esprileri iyiyse sıraya koyuyorum. Daha sonra tüm mektupları sıra ile yayınlıyorum. Tabii ki. önce çıksın diye zarfın içine 100.000'lik koyanlar hariç. Hehehe.

Neyse bu ayın deli mektubu DIZZY'den. Deli mektubu diyorum çünkü mektup kocaman bir naylona yazılmış. Mektup oldukça uzun onun için ben mektuptan kısa enstantaneler... vazgeçtim mektubun özetini yayınlıyorum. DIZZY benim eski okurlarındanmış. Yakında yapacağı ikinci oyunu bana gönderecekmiş. Dergideki reklamların fazlalığından yakınıyor, ama Sevgili virüs DIZZY o reklamlar olmasa ben sana buradan mektup yazamam. OK? onun için kızma. Bana mektup yazmak istiyormuş; tabii ki yazabilirsin. Ne duruyorsun? Dergimize gelip çaycı olmak isteyen DIZZY, maalesef üzülecek. Çünkü dergide baba çayları hep MAHMURE ABLA yapar. İyide çay yapıyor haa. Yazılarını geç getiren yazarlar eğer dergide çay içerlerse, önce kobaylarına tattırırlar. Malum MAHMURE ABLA'nın çayı. Zehir filan muhabbetleri. DIZZY ısrarla arabamın markasını sormuş. Ninesi merak ediyormuş! Yazayım. Arabam LADA NIVA JEEP. Okey? Merakın sona erdi mi? Şimdi sorulan:

SI> Beni nasıl buldun?

Cl> Coool man!

S2> Amiga'ma Printer almak istiyorum Hangisini tavsiye edersin?

C2> Valla benim kullandığım tüm printer'lar STAR marka. Hiç bir şikayetim yok. Gayet iyi.

S3> Sence oyun oynamak, grafik ve müzikle yeterince uğraşmak ve program yapabilmek için AMIGA nın hafızası en azından ne kadar olmalı?

C3> Şimdi biliyorsun ki AMIGA'nın hafızası 512K olarak yeterli olmuyor. En azından 1 MEGA BYTE ram karta sahip olmalısın. Eğer biraz profesyonelce işlerle uğraşmak istiyorsan, 1.8 MEGA BYTE veya 2 MEGA BYTE ram kartları tavsiye ederim.

Galiba şimdilik bu kadar. Unutmayın! Resim yarışması devam ediyor. Ayrıca il ginç fikirlerinizi, karikatürlerinizi ya d. bilgisayar ile yaptığınız tüm komiklikler bekliyorum. Hayi BYE!....

KOMMODOR ABİ HER ZAMANKİ GİBİ TAKILIYOR!

Yo okurlar! Nabersiniz? Eh işte, ben de iyi sayılırım. Aman allahım fanatik okurların çoğalması beni mutlu etti. Hem de ne fanatiklik. Efendim neden geçen ay KOMMODOR ABİ kısaymış? Yoksa artık tek sayfa mı olacakmışız? gibi soruların saldırısına uğradım. Ama neyse sizlere bu ay geniş bir KOMMODOR ABİ sayfası hazırladım. Haydi bakalım kolay gele.... Aynca KOMMODOR ABİ duvarı için mesajlarınızı ve bilimum şeyleri bekliyorum. Haydi durmayın!

İlk mektup ***TEOMAN ÇALIŞKANdan.*** Kendisine *DR FRANK* diyen bu okurun mektubunu cevaplayalım. Okur mektubunu FALCON kartı arkasına yazmış. Galiba pilot biraderleri kıskandırmak için! Şu sıralar o boş kafalarını benim otobüse kaç bilet attığım ile yoran PİLOT BİRADERLER düşüne dursun. Aslında onlar 86 bilet de atsalar, şoförün onları aşşağıya attığını, çünkü uçamayan pilotların adam yerine sayılmadığını biliyor muydunuz?

Sevgili ve çok saygılı KOMMODOR ABİ

Adım TEOMAN ÇALIŞKAN. Ben çok dertli bir okurum (aynı zamanda yazarım). Sorularıma answer abicim. Şimdi sorulara geçek mi?

I> Monitörüm yüksek çözünürlükte titreme yapıyor. Benim mönütörüm şarapçı mı?

2> 5.25 drive ımı soğuk suda yıkasam, 3.5 olur mu?

3> Senin adın niye AMIGA ABİ değil?

5> Bir sürü uçak simülasyonû var. Niye kuş simülasyonû yok? Varsa ne kuşu simülasyonû, civciv kuşu mu?

Bu sorularımı acele yanıtla abi! Teşek kür ederim.

Sevgili okur.

Acaba ben SPECTRUM dergisine gelen mektuplan mı cevaplıyorum diye yanılgıya düşüyorum. Allah kahretmesin her tarafı kazıyorlar. Hem İSKİ çukuru, hem PTT çukuru. Geçen gün düştüğüm çukuHALLO BİLGİ çukuru çıktı. Çukurdan çıkana kadar geçen her dakika için 5833 TL aldılar. PTT ne güzel yahu dakikası 750 TL. Neyse işte basit sorularına basit cevaplar.

1> Şimdi okur bak! Burnunu karıştırmayı bırak. MONİTÖR'ünün üzerinde 1084 yazar. Bazılarının üzerinde 1084S yazar. Bu 1084 ne anlama gelir bilir misin? İşte bilmiyorsun ki bana "benim monitör şa-

rapçı mı?" diye soruyorsun. Bu sayı monitörünün yaşıdır. Eee! 1084 yaşındaki bir monitörde tabii ki titreme olur. Bilirsin insanlarda bu titreme 60 ve 70 yaşlarında başlar. Bu sebeple sana (benim yaptığım gibi) 18S MONİTÖR almanı tavsiye ederim. Bu arada sayının yanındaki "S" harfini merak edenler başka bir maceramı beklesinler. Onun manasını da orada anlatacağım.

2> Olmaz! Soğuk sunun sürücüler üzerimde şok ve ardından felç etkisi yaptığını herkes bilir. Eğer olumlu sonuç almak istiyorsan sıcak suda yıka. Yoksa sürücünün alt ya da üst tarafı felç olabilir. (Bknz: BİLGİSAYARALOJİ bilimlerinde geri koşan adam. Yazan: DOÇ. DR. Çavuş NAZİF GIDIALTI)

3> Bunu babama sormalıyım. Sordum bilene. Benden önce dünyaya gelen abimin ismi AMIGA ABİ'miş, ama o 8 aylıkken önce ben dünyaya gelmişim. Kahretsin yanlış otobüse binince kendimi burada buldum. Aslında ben AKSARAY'a gitmek istiyordum. İşte babam adımı KOMMODOR ABİ koymuş. Anladün mü?

4> Evet okur var. MICROPIRASA adlı ünlü simülasyon firması yeni bir oyun çıkardı. Bu simülasyon DEVEKUŞU SİMÜLASYONU. Yalnız oyunu oynayanlar DEVEKUŞU'nu kaldıramamış. Oyunun sonsuz haklı versiyonu yakında çıkacakmış.

Tekrar görüşmek üzere hoşçakal. Aaa nekadar HOŞ bir ÇAKAL. Aaa HOŞ bir TİLKİ. Aaaa HOŞ bir KURT da varmış burada. Aaaaa.....

Bu arada bilgisayar ile çekilmiş fotoğrafınızı gönderin demiştim. Birçok okur arkadaş bana bilgisayar ile nasıl fotoğraf çekeceğiz diye soruyor. Nfhohohahano! Öyle değil yani fotoğrafın bir yerinde bilgisayarın gözükmesi şart demiştik. Yani aşağıda bir örnek veriyoruz. (Bknz: Bu sayfa, yıl 1992)

Şimdi çok uzun mektup yazan bir okurun mektubundan kısa bölümler yazıcam. Okurun adı *VE.FA LOK.* Onun da takma adı var. Takma adı BEST AMIGA WARRIOR. Dir de resim göndermiş. Buyrun resminiz sayfamızı süslüyor. Uğurlu sayısı 19. Derginin bu sayfalarını yalnızken okuyor. Kalabalıkta okursa, etrafındakiler BİLGİSAYAR DERGİSİ okurken güldüğünü görünce garipsiyorlarmış. Esprilerim çok kaliteymiş. (Teşekkürler.)

Ehh! Valla herkes senin gibi düşünüyor. Mektubun için sağol ama daha iyi espriler ve daha komik bir mektup bekliyorum OK? Tekrar görüşmek üzere bye..

SAMSUN'un delileri KOMMODOR ABİ fanatikleri COMANIACS['lar, bana kendilerini VİDEO kasetine çekmişler göndermişler. Sağolsunlar uzak diyarlardaki okurlarımı canlı ve kanlı gördüm. HOBAREY! Hey YAŞAR! İlgin için teşekkürler sen bu satırları okurken ben çok uza...

Hey! ANTİN KUNTİN! Neler yazıyorum. Sen bu satırları okurken demo disketlerine bakıyor olacaksın. Yakında görüşmek üzere. Yine yaz haa! Bu arada Ankara'lı okurum BÜLENT YASER (Bu sefer soyadını doğru yazdım değil mi?) İstanbul'a gelip beni ziyaret etti. Teşekkürler efendim, yine beklerim. C U & ByE...

Şimdi yeni bir mektup ve dertlere cevaplar:

Sevgili KOMMODOR ABİ.

Bendeniz A.C.A Software© 1986 kurucu elemanlarındanım. Bu aralar aklımı kurcalayan çeşitli sorumlarım var. Bir ruh doktaoruna gittim ve hemen seni tavsiye etti. Ben de sana danışmaya karar verdim. İyi mi ettim? Ettiysem niye ettim, etmediysem niye etmedim? Eyvah yine başladı. Neyse hemen sorularıma geçelim.

1> Geçen gün arkadaşlarla atletizm müsabakasında disk attık, ama nedense 5.25 disketler 3.5 disketlere nazaran daha az gitti. Acaba niye böyle oldu? Harddisk at sak daha mı iyi olmazdı?

2> DOSHELL var da, DOSMOBİL veya DOSPETROL OFİSİ var mı? Acaba buralarda benzin daha mı ucuz?

3> XCOPY'deki X, bir bilinmeyen mi? Eğer öyleyse sonucu niye bulamıyorum? Matematiğim zayıf mı?

4> Prin-ter'im ısınınca terliyor. Aynı sorun blit-ter'imde de var. Ne yapayım?

5> SEKA isimli programı SEKA KAĞIT FABRİKASININ yaptığı doğru mu? Öyleyse niye yaptı?

6> ToyotaSa, KordSa Sabancının. Peki NaSa da Sabancı'nın mı? Öyleyse Amerika bunu ne zaman, kaça sattı? Yoksa devren kiraladı mı?

7> Bir şeyin fiyatı, ucuzsa "Aaa, sudan ucuz valla!" diye kıyaslama yapıyoruz. Acaba niye su en ucuz? Ondan ucuz bir şey yok mu? Varsa nedir?

Sorularımı cevaplayıp beni ruhi ,'. lalımdan kurtarırsan çok sevineceğim. Agnus'un ellerinden, Paula'nın gözlerinden, Denişe'in yanaklarından öperim. Hadi eyvallah.

UNFORGJVEN

* *Dertli hasta* OKUR.

Hmmm! Tipik bir öpme sendromu! Sana sağı solu öpmeni değil sülükleri öpmeni tavsiye edeceğim. Bu tedaviden sonra SAMANTHA FOX'u görsen bile öpmezsin. Neyse Dertli UNFORGIVEN, işte cevaplar;

1> Eğer disketlere HARD'N HEAVY adlı oyunu çekersen, harddisk atmana gerek kalmaz. Çünkü bu oyun oldukça çok ağırdır.

2> Bazıları var, ama onları burada yazamıyorum. Reklam oluyormuş.

3> Allahım, nedir bu matematiği zayıflardan çektiğim. Aaa saçmış! Neyse orada bulunması gereken bilinmeyen, X değil Y yani X=COP+Y Eğer sinüshipopotamını alırsan, X=0 ve Y=874767453.333330 çıkar. Şimdi çıkanların karesini al ve üçgenlerini geri ver! Bir daha üçgenlerini aldığını görürsem cıs yaparım!

4> Bu terleme sorunları çok kez birçok kullanıcının başına gelir. Bu terler bilgisayara damlarsa bilgisayarın bilgisaymaz. Yani bozulur. Bu işlem için TER-lik al. Prin-ter'in ve Blit-ter'in terlerini burada biriktirsinler ve dikkatli çalışsınlar. Gece bu terleri terliklerden dökmeyi unutma!

5> Tabii ki assembler programı olan SEKA'yı SEKA KAĞIT FABRİKA'sının sahibi yapmış. Hatta kız kardeşi SEKA'da Almanya'da filmlerde oynuyor.

6> Yoo hayır, sadece bir benzerlik.

7> İşte şaşkın okur serisinin yeni bir örneği. "Aaa, sudan ucuz valla!" kıyaslamasındaki "SUDAN" kelimesi bir Afrika ülkesi olan Sudan'ı kastediyor. Bu devlette herşey çok ucuzdur. Herkes burada mutlu ve zengindir. İşte çok ucuz bir şey gördüğümüzde Sudan'ı kasdederek "Aaa, sudan ucuz valla!" deriz. Anladın mı sevgili okurum?

Selamını CEKO'ya söylerim. Tabii ki görürsem. Hey CEKO, bana telefon aç!

Şimdi size komik sorular ve laflar! Bu sorular bizzat sorulmuş ya da söylenmiştir. Uydurma değildir!

> AMIGA'nın altındaki yer PİL yeri mi!

> AMIGA 5000 çıktı mı?

> ASTERIX oyununda adımdaki 'ö'yi yazamıyorum. Nasıl yazabilirim?

Aynca Şirinevler'deki komik sorular abidesi ALPER'e ilginç soruları hiç zorlanmadan bulduğu ve ilginç teorileri için çok teşekkür ederim. ALPER'e göre: Eğer bilgisayarınızı HARDDİSK işlemleri sırasında kapatırsanız, ŞA- yemiş gibi olurmuş. Ona gö- HARDDİSK kullanıcıları dik- olun. Ve tüm okurlar unutma- KOMİK RESİM yarışmamız ediyor! Unutmayın! Süpriz miz çok ilginç! Yarışma bit- sonra keşke ben de katılsay- demeyin! Hala beni merak rekor seviyede! Niye res- basmıyorum? Nihohahaoho n.

Şimdilik bu kadar! Hadi okurlar bye! Tekrar görüşürüz. Haa ilginç mektuplarınızı (hediyelerinizi!) bekliyorum. CU later ALLIGATOR..

mizi ekrana ortalayarak yazmak için LOCATE emrini kullanıyoruz, ekran 80 sütun boyunda (yaklaşık) dolayısı ile 40 - (dd2) satırı ortalayacaktır. Sonra ismi tarıyoruz, ilk karakterinden son karakterine (dd) kadar, bir harf varsa bunu - ile gösterecektik. Yok ama harf değilde boşluk varsa boşluk yazacağız. Bunu anlamak için MID$ emrinden yararlanıyoruz. MID$(d$,f, 1) komutu kısaca d$ isminin f inci karakterinden itibaren bir karakter anlamında. Oyunun bundan sonraki ismine dada adını verdim (Umarım çocuğuma bir başkası isim verir).

```
dada:
hak x hak +1
LOCATE 6,60:PRINT "
LOCATE 6,60:PRINT "Puan : ";puan

x = INT (RND*5)
y = 10 + INT(RND*20)
FOR f = 1 TO y
x = x+1 : IF x = 6 THEN x = 0
LOCATE 6,1 O.PRINT"
LOCATE 6,10:PRINTj$(x)
FOR a = (y-f)*25 TO y*25
NEXTg
NEXTf
IF x = 5 THEN puan = 0:GOTO dada
```

Burada son derece gerilimli bir hava yaratıyoruz. Birazdan kullanıcıdan bir sessiz harf girmesini isteyeceğiz. Önce puanını yazıyoruz, ilk satın önceden yazılmış olabilecek pislikleri silmek için kullanıyoruz. Harfi sormadan önce bu harf için şansometresinin dönmesini sağlamamız gerekiyor, tam altı adet durumumuz var. Zar örneğinde olduğu gibi, bunu hemen belirleyebiliriz. Ne var ki, bu yol oynayanı pek mutlu etmeyecektir. Heyecanla puanın değişmesini izlemesi, hay allah 100 puanı kaçırdım, allah iflas gelecek psikolojisini yaşaması gerekiyor. Bu yüzden yukarıda biraz soytarılık yaptık. 0'dan 5'e kadar numaralanmış toplam 6 adet durumumuz var. X sayısı ile rasgele bir tane durum seçiyoruz. Bu bizim ilk durumumuz oluyor. Daha sonra 10 ila 30 arasında değişen bir sayı belirliyoruz. Bu sayıda durumun kaç defa değişeceğini gösteriyor. Sonra çok gerekliymiş gibi bu değişimi ekrana getiriyoruz. For g satırı ile ise amaçladığımız tek şey yavaşlamak. Dikkat ederseniz sayı değiştikçe For g döngüsünün işi uzayacak, dolayısı ile dönmenin sonlarına doğru durum daha çok ekranda kalacaktır. Sadece x, 5'e eşit çıkarsa özel bir durum var demektir. Bu takdirde iflas gelmiştir. Oyuncunun puanını sıfırlayarak tekrar bir puan belirlemek gerekecek. Diyelim ki-iflas gelmedi, o zaman devam edeceğiz:

```
sor:
LOCATE 10,20 .INPUT " Sessiz bir harf lutfen";c$
LOCATE 10,20 :PRINT"
IF c$ ="" THEN GOTO tahmin
c$=UCASE$(LEFT$(c$,1))
IF INSTR ("AEIUO",c$)<> 0 THEN GOTO sor
```

Sorumuzu sorduk. Eğer cevap olarak sadece return tuşuna basılırsa, oyuncu bir tahminde bulunacak herhalde diyoruz ve tahmin adlı bölüme atlıyoruz. Kullanıcıya her zaman nazik davranmak gerekir. Girdiği harfi büyük harfe çeviriyoruz. Belki arkadaş birden fazla tuşa basmıştır diyerek sadece ilk bastığı tuşla ilgilenmeye çalışıyoruz. Bu işi LEFTS (c$,l) yapıyor. Türkçesi c$ satırının soldan ilk harfudemek. Son satırda ise önceki programlarımızda kullan dığımız INSTR emri ile bu girilen harfin herhangi sesli bir harf olup olmadığını arıyoruz. Eğer harf sesli ise, hemen soruyu bir daha soruyoruz. Programımız maalesef Türkçe karakterler için tasarlanmamış. Elinizde Türkçe karakterler kullanma imkanı varsa, gerekli değişiklikleri kolayca yapabilirsiniz.

Evet harfi öğrendik bakalım bu harften kaç tane var:

```
bul = 0
FOR f = 1 TO dd
IF c$ <> MID$(d$,f,1) THEN GOTO devam
bul s bul +1
LOCATE 2,39-(dd2)+f.PRINT c$;
devam:
NEXTf
puan = puan + bul*VAL(j$(x))
IF hak > 8 THEN GOTO tahmin
GOTO dada
```

Bulunan harf sayısını bul değerinde tutuyoruz. Yine kelimeyi baştan sona dek arıyor ve MID$ emri yardımı ile harf harf, girilen harf var mı yok mu diye kontrol ediyoruz. Şayet uyumlu bir harf bulursak hemen o harfi yerine yazıyoruz. Puanı gerektiği düzeyde arttırıyoruz. YAL emri bir alfanümerik değişken içinde bulunan sayı değerini verir. j$ (5) değeri, "İFLAS" ve YAL (j$(5)) ise 0'a eşit. Ancak bu durumda program buraya kadar gelemeyecekti. Oyuncuya sonsuz hak verirseniz, hemen cevabı bulacaktır. Ben adama bir sınır koydum. Eğer sekiz hakta bulamazsanız, bir tahmin hakkı veriyorum. Bu hak meselesini zorluk derecesi olarak girmek mümkün olabilirdi. Programın asıl döngüsü burada bitiyor. Bize kalan tek şey, alt programları bitirmek.

Alt bölümlerin ilkinde kullanıcı kelimeyi tahmin etmeye çalışacak. Burada kelimeyi bilip bilmediği basitçe kontrol edilerek gerekli davranış gösterilecektir.

```
tahmin:
LOCATE10,20:PRINT TAHMİNİNİZİ GİRİN LÜTFEN "
PRINT:PRINT
INPUT g$
g$ = UCASE$(g$)
IF g$ = d$ THEN GOTO tebrik >
PRINT-PRINT: PRINT:
PRINT " HA ha ha ha ha haaaa haaa, YANLISSSÜ"
PRINTPRINT " doğrusu:"
PRINT d$
WHILE INKEY$ ="" :WEND
GOTO oyun

tebrik:
PRINTPRINT
PRINT "Helal olsun size, bildiniz"
WHILE INKEY$ = "".WEND
GOTO oyun
```

Oyunun en başında bir tanıtım kısmı vardı. Son olarak bu kısmı yazmak istiyorum:

```
basla*
b$ = " BASİT OYUN, LÜTFEN BİR TUŞA BASIN. "
bb = LEN (b$)
WHILE INKEY$=""

LOCATE 5,40-(bb/2) : PRINT b$
b$ = MID$(b$,2,bb) + LEFT$ (b$,1)
FOR f = 1 TO 30 : NEXT f
WEND
RETURN
```

Evet, hayırlı uğurlu olsun. Sevimli ufak bir programınız oldu. İlk olarak soru bankasını nasıl gireceğinizi anlatayım. Bunun için en iyisi iyi bir editör kullanmak. Mesela CED (Cygnus Editor Profesional) ile istediğiniz isimleri, cümleleri hazırlayabilirsiniz. Program cümlelerin 80 karakterden kısa olması halinde iyi çalışacaktır. Eğer daha uzun cümleler kullanırsanız, ortalamak için düşündüğümüz sistem işe yaramayacaktır. Bu durumda cümleyi iki satıra bölmek için bir yöntem düşünmelisiniz. Burada istediğiniz isimle kaydettiğiniz dosyayı okuyabilmek için, oyunun başında bulunan OPEN emrindeki dosya ismini değiştirmek zorunda kalabilirsiniz.

Bu program nasıl güzelleşir? Mesela oyuna birden fazla oyuncu ile oynama seçeneği katabilirsiniz. Dahası, sadece bir bilgi bankası değil de birden fazla değişik konulu bilgi bankası hazırlarsınız. Bankaların herbiri değişik konularda olabilir. DIM A$ (24,4) gibi bir tanımlama yapar, ilk olarak bir konu belirler (0 ila 4 arasında), daha sonra bu konunun kaçıncı sorusunu (0 ila 24 arasında) soracağınızı belirlersiniz. Oyuncunun ismini girmesini isteyerek soru bankasına en çok puanı alanları kaydedebilirsiniz. Daha iyi bir ekran düzenlemesi yapabilirsiniz. Kendinize yeni bir ekran açarak, hatta bir arka plan resmi yükleyerek oyunu sevimli hale getirebilirsiniz. Aralara Sound emri ile dit dit sesleri ilave edebilirsiniz. İmkanlar oldukça fazla. Size tavsiyem, bu programı yazarak mutlaka üzerinde bazı değişiklikler yapmanız. Bu sayede program yazma hastalığına tutulabilirsiniz.

Fazla gevezelik ettim. Gelecek aya kadar hepinize işinizde, okulunuzda başarılar, mutluluklar.

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi